

TM

PlayStation®Portable

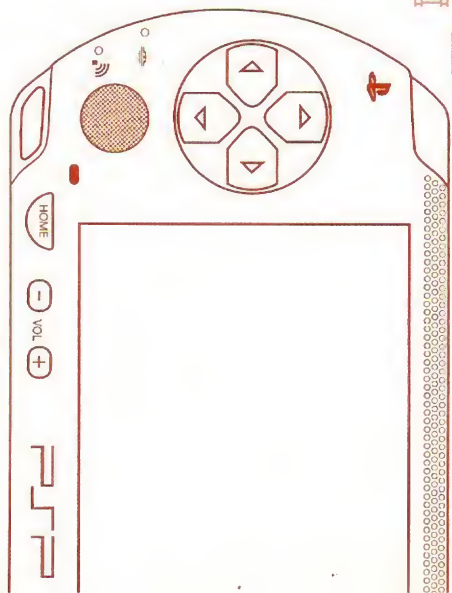
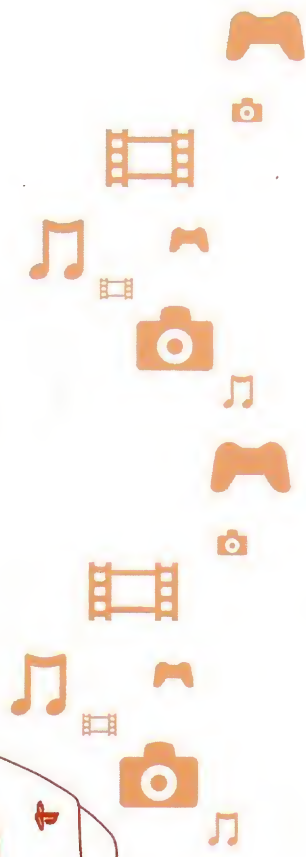
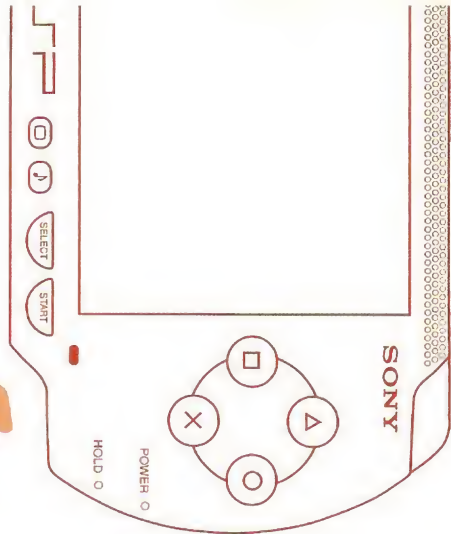
84 PÁGINAS

GUÍA OFICIAL



# LO NUNCA VISTO DE PSP

- LOS JUEGOS QUE REVOLUCIONARÁN TUS SENTIDOS
- TODO EL CINE QUE GUARDARÁS EN EL BOLSILLO
- LLEVA TU MÚSICA FAVORITA A CUALQUIER PARTE
- SACA EL MÁXIMO PARTIDO A SUS POSIBILIDADES...



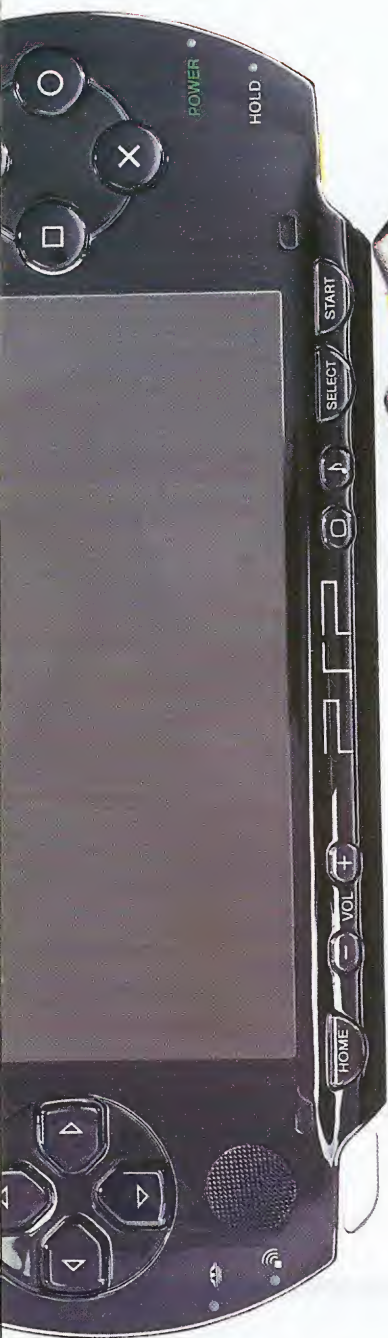


En la playa,  
en el autobús,  
en el parque,  
en una terraza...  
Podrás llevar  
PSP contigo a  
cualquier sitio.  
Se convertirá en  
tu mejor  
compañera de  
viajes y tu gran  
aliada para que  
disfrutes de los  
mejores juegos,  
películas y sus  
posibilidades  
allá donde  
quiera que estés



    **PSP=**  
**PORTABILIDAD**







Nunca antes  
un sistema de  
entretenimiento  
había sido tan  
versátil. PSP  
reúne en su  
hardware todo  
un universo de  
posibilidades.

¿Quieres ver  
una película,  
escuchar música,  
ver tus fotos o  
jugar donde  
quieras?

PlayStation  
Portable hará  
tus sueños  
realidad



PSP =  
MULTIFUNCIÓN



PSP=  
MULTIFUNCIÓN



## MÚSICA

Guarda las canciones que tanto te gustan en el Memory Stick y déjate llevar... Como un reproductor mp3 pero más potente y con la ventaja de poder elegir escuchar tu música con o sin cascos.

## VIDEO

Aquella película que tanto te gustó estará en formato UMD para que puedas verla en tu PSP. Y por si fuera poco, la portátil de Sony te permite también guardar y reproducir tus vídeos así como tráilers y videoclips de tus artistas favoritos.

## FOTO

Simpáticas, divertidas, curiosas... ¡Igual que un álbum de fotos! Almacena tus fotografías favoritas en el Memory Stick y enséñaselas a tus amigos. Incluso podrás usar tus instantáneas en los juegos.





WI-FI

Compartir es vivir. Disfruta de la nueva experiencia multijugador de la mayoría de los títulos de PlayStation Portable. Nunca habrás experimentado una conectividad igual.







Abre bien los ojos, la realidad se fundirá con lo virtual... Una nueva era nacerá en tus manos con PSP. Su amplio catálogo de títulos posee las cualidades más buscadas: gráficos de ensueño y opciones multijugador en una pantalla con una calidad y dimensiones hasta hoy impensables para una portátil





(PSP=JUEGA)  
SIN LÍMITES





Porque los gustos cambian y nada es exclusivo. Ellos han sido los protagonistas de los videojuegos con máquinas de estética funcional y ellas han querido formar parte de ese universo, pero su esencia nunca les ha seducido. PSP piensa en todos y será para ti un regalo por abrir

(PSP=)  
PARA  
TOD@S







# FAMOSOS CON [ELLOS] YA HAN JUGADO

*Expectación,  
mucho curiosidad y  
satisfacción han sido  
las sensaciones  
reinantes de  
deportistas, cantantes,  
músicos diseñadores y  
modelos que han visto  
y jugado a PSP antes  
de que aterrice en  
España. Os mostramos  
sus impresiones y  
expresiones...*





# PSP

«ME VA A VENIR DE  
FÁBULA PARA LOS  
VIAJES Y LOS RATOS  
LIBRES EN LOS  
ENTRENAMIENTOS»

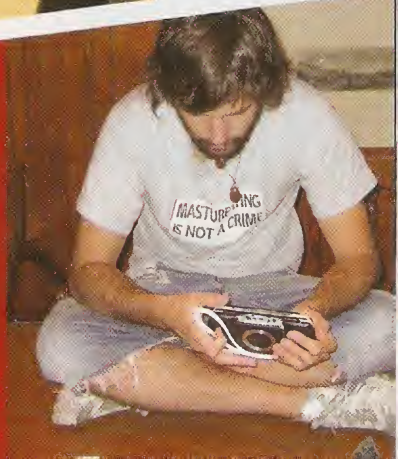
«PSP ES IDEAL  
PARA COMPARTIR  
PARTIDAS CON  
MIS AMIGOS Y  
TAMBIÉN PARA  
LLEVAR MI  
MÚSICA Y MIS  
PELÍCULAS  
FAVORITAS  
DONDE QUIERA»

FERNANDO ALONSO



## EL CANTO DEL LOCO

Fanáticos de los videojuegos, amantes de las consolas y lectores asiduos de PlayStation 2 Revista Oficial. Dani, David, Chema y Jandro nos avasallaron con miles de preguntas sobre PSP, cómo es la pantalla, se podrá escuchar música... Al verla, todas sus dudas se aclararon «es increíble, en cuanto salga nos la compramos», «menudas partidas multijugador vamos a organizar...».





## DAVID DELFÍN Y BIMBA BOSÉ

PlayStation Portable es, además de un revolucionario sistema de entretenimiento, un complemento de moda. Así es como el diseñador David Delfín la presentó en la Pasarela Cibeles de este año. Todos sus modelos, incluida Bimba Bosé, desfilaron con una PSP en la mano en la que se podía ver, a través del visor de fotos, su propia imagen tomada minutos antes de salir a la pasarela.



«ES UNA PASADA, ES COMO UN MANDO DE LA  
PLAY Y LA PANTALLA SE VE GENIAL»

MALÚ

«EN CUANTO SALGA ME LA COMPRO, ES ALUCINANTE  
TODO LO QUE PUEDE HACER»

DAVID SUMMERS (VOCALISTA DE HOMBRES G)





«MÚSICA, VÍDEO, JUEGOS... ES INCREÍBLE QUE UNA COSA TAN PEQUEÑA REÚNA TODOS LOS FORMATOS DE ENTRETENIMIENTO»

RAQUEL (VOCALISTA DE EL SUEÑO DE MORFEO)

«LA COMPAÑERA IDEAL PARA DIVERTIRME EN LOS VIAJES Y RELAJARME ANTES DE CADA CARRERA»

DANI PEDROSA



■ Los futbolistas Giuly y Silvinho junto a doce personas más, elegidas a través de un concurso en una página web, disfrutaron antes que nadie de PSP



## GIULY Y SILVINHO

Los jugadores del Fútbol Club Barcelona, encantados por la iniciativa de Sony, participaron en la primera competición oficial de PSP celebrada el pasado mes de mayo en el stand de Toyota del Salón del Automóvil de Barcelona. Ambos jugaron un partido de fútbol virtual con PSP vía Wi-Fi y comprobaron que su jugabilidad, así como todo lo que aparecía en pantalla son un reflejo de la realidad.





# (PLAYSTATION) PORTABLE A FONDO)

*Para que te enteres antes que nadie de cada detalle de PSP, te contamos la utilidad de todos los botones, el significado de cada luz, las posibilidades de los puertos y todos sus pequeños secretos*











## PAD DE DIRECCIÓN

Además de movernos en los juegos, el pad digital se utiliza para seleccionar los elementos de la pantalla.

## INDICADOR DE ACCESO AL MEMORY STICK DUO

Su luz roja se ilumina cuando se están cargando o guardando datos en Memory Stick.

## INDICADOR DE ACCESO WI-FI

Emite una luz verde al enviar o recibir datos a través de la red inalámbrica.

## STICK ANALÓGICO

Un pequeño joystick integrado perfectamente de forma que no sobresale de la planta de la consola.



## ALTAVOZ IZQUIERDO

## SUJECCIÓN DE CORREA

## BOTÓN HOME

Muestra el menú principal.

## PANTALLA LCD

De 4'3 pulgadas de diagonal y formato panorámico, ofrece una resolución de 480x272 píxeles.

## VOLUMEN -/+

Regula la potencia de sonido entre los 30 niveles disponibles.

## TAPA DE LA BATERÍA

Debajo se encuentra la batería de Ion-Litio que con sus 3'6v y 1800mAh proporcionan a PSP una autonomía de entre 4 y 6 horas tras una carga completa (que lleva unas 2 horas).

## BOTÓN PUSH

## COMPARTIMENTO UMD





### BOTONES L Y R

Transparentes y situados uno a cada lado de la consola.



### BOTONES DE ACCIÓN

Con la misma configuración que los del *DualShock 2*, sirven tanto para los juegos como para mostrar menús y aceptar o cancelar la selección.



### INDICADOR POWER

Verde fija - Encendido  
Naranja fija - Cargando  
Verde parpadeando - Nivel de carga bajo  
Apagada - Apagado o en estado de suspensión.

### ALTAVOZ DERECHO

### BOTÓN DE PANTALLA

Ajusta el brillo entre los tres niveles disponibles, cuatro si la consola está alimentada a través del adaptador AC.

### BOTÓN DE SONIDO

Ajusta el tono cuando están conectados los auriculares según cinco tipos diferentes de ecualización: HEAVY, POP, JAZZ, UNIQUE y OFF (tono normal).

### SELECT/START

### INDICADOR HOLD

Si está amarillo significa que los botones del sistema están bloqueados para evitar una operación no intencionada.

### MEMORY STICK DUO

PSP utiliza este formato de almacenamiento diseñado por Sony para guardar partidas, música, vídeos y fotografías. Existen tarjetas con capacidad desde 32 MB (4 veces la de una *Memory Card* de PS2) hasta 2 GB. PSP también admite *Memory Stick PRO Duo* con mayor velocidad de acceso a los datos.



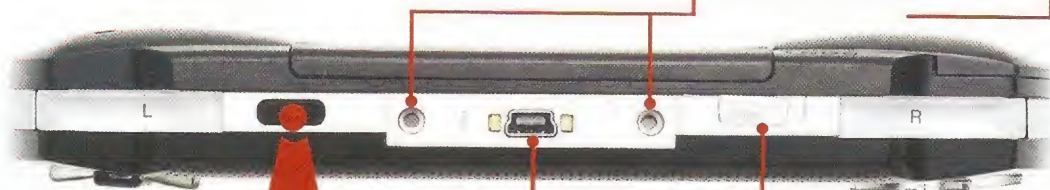




## CONEXIONES Y CONTROLES LATERALES

### AGUJEROS DE SUJECCIÓN

Permitirá fijar mediante tornillos futuros periféricos USB.



### PUERTO IR

Sistema de infrarrojos para transferencia de datos a corta distancia.

### CONECTOR MINI USB 2.0

A través de este puerto intercambiaremos datos entre la Memory Stick Duo y el ordenador. El USB 2.0 es 40 veces más rápido que un USB estándar.

### BOTÓN OPEN

Abre el compartimento UMD.

### CONECTOR DC IN 5V



### CONECTOR AURICULARES



### TERMINALES DE RECARGA

En el futuro servirán para recargar la batería desde dispositivos distintos al adaptador de red, como una Base Dock.



### INTERRUPTOR WII-FI

Para activar o desactivar las funciones inalámbricas de PSP que, entre otras muchas cosas, permiten conectar hasta 16 consolas de forma simultánea para el modo multijugador.



### INTERRUPTOR POWER/HOLD

Con un pequeño toque hacia arriba, la consola se enciende y el interruptor vuelve a su sitio; otro toque hacia arriba activa el estado de reposo. Para apagar el sistema, basta con mantener el interruptor arriba durante 3 segundos.



## ¿QUÉ INCLUYE EL VALUE PACK EUROPEO?



El pack llegará a España con un precio de 249 Euros y, además de la consola, incluirá una funda, un *Memory Stick Duo* de 32 MB, unos auriculares con mando a

distancia, un adaptador AC y una batería, una correa de muñeca, una gamuza y un UMD de demostración con videos, música y tráilers de juegos.

## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre	PlayStation® Portable
Color	Negro
Dimensiones	Aproximadamente 170mm (An) x 23mm (Al) x 74mm (Grosor)
Peso	Aproximadamente 280g (batería incluida)
CPU	PSP CPU (Frecuencia de reloj 1 - 333 MHz)
DRAM Integrada	4 MB
Pantalla	4"3 pulgadas, 16:9 Wide Screen TFT LCD 480 x 272 pixeles, 1677 millones de colores
Luminancia máxima	180 / 130 / 80cd/m2 (utilizando la batería)
Luminancia máxima	200 / 180 / 80cd/m2 (utilizando adaptador AC)
Sonido	Altavoces estéreo integrados
Entradas/Salidas	IEEE 802.11b (Wi-Fi) USB 2.0 (mini-B) Memory Stick Duo™/ Memory Stick PRO Duo™ IrDA, IR Remote (SIRCS) Ranura Memory Stick Duo™
Conexiones principales	Conector USB, Conector DC OUT Conector DC IN 5V, Conector Auriculares

Alimentación	Batería de Ión Litio Adaptador AC
Soporte	Disco UMD (Sólo lectura)
Formato	Juegos PSP UMD Audio UMD Video
Codec	Video (UMD): H.264 / MPEG-4 AVC MP Level3 Video (Memory Stick): MPEG-4 SP, AAC Audio (UMD): Linear PCM, ATRAC3plus™ Audio (Memory Stick): ATRAC3plus™, MP3 (MPEG1/2 Layer3)
Seguridad	Encriptación 128bit AES Tecnología de Protección de Copyright MagicGate™
Control de acceso a contenidos	Regional Control Paterno
Comunicación	Modo infraestructura
Inalámbrica IEEE802.11b	Modo ad hoc (conexión hasta 16 consolas)

## SABÍAS QUE...

... la interfaz de PSP varía según la época del año? Cada uno de los doce meses, el fondo de pantalla de la consola presenta un color diferente.

... PSP incluye Control Paterno tanto para películas como para juegos? El contenido calificado para una edad mayor de la establecida en la máquina estará restringido mediante contraseña. Así, los padres pueden evitar de forma sencilla la exposición de sus hijos a videojuegos o películas inapropiados para su edad.

... puedes saber los minutos estimados que te quedan de batería? Para ello, consulta «Información de la Batería» dentro del menú «Ajustes del Sistema».

... los botones de pantalla y de sonido presentan una opción adicional? Dejando pulsado el primero, se desactiva la luz del LCD y con el segundo la consola se queda en «Mute» (totalmente silenciada).

... puedes ver las fotos en modo diapositivas? Al pulsar *Start* sobre un grupo de fotografías, se mostrarán automáticamente una detrás de otra en modo *Slide-Show*.

... los sistemas japoneses no llevan la misma configuración de botones que los occidentales? Al contrario que en Europa o EE.UU., los japoneses usan el botón *Círculo* para confirmar y *X* para cancelar.

... puedes retomar la partida desde el punto en que la dejes aunque no hayas guardado la partida? Si dejas la consola en reposo o te quedas sin batería de repente, no te preocupes, cuando enciendas la consola podrás volver al mismo punto en que dejaste el juego.



# SÁCALE PARTIDO



*Porque tras las siglas de PSP se esconde mucho más que una consola portátil, te contamos cómo aprovechar todas sus posibilidades multimedia*



## (MÚSICA)

TU RITMO A TODAS PARTES

### COMO CREAR UN GRUPO

Un grupo es un conjunto de pistas clasificadas por algún criterio como álbum o artista. Para agrupar canciones no tienes más que guardarlas dentro de la misma carpeta en el directorio de música.

### **Para disfrutar de tu música en cualquier parte no necesitas más que tu PSP**

**L**a afición que todos compartimos de llevar con nosotros nuestra música preferida es lo que convierte el MP3 en el formato del momento. El tamaño de sus archivos lo hacen ideal para ser fácilmente transferido de un dispositivo a otro a una calidad cercana a la de un CD. **PSP** te lo pone todo aún más fácil ya que podrás llevar tus canciones en la misma



Nombre del grupo que se está reproduciendo

¿Y a ti que te importa?

(8/11) Número de pista /  
Total de pistas

Caricias en tu Espalda

Despiestas

Arriba, el nombre de la pista y  
abajo, el nombre del artista



Estado de la reproducción



Panel de control

Barra de tiempo

01:55 / 03:32

*Memory Stick Duo* que utilizas para guardar las partidas de los juegos y olvidarte así de tener que cargar con otro reproductor. Compra On-line los temas de moda, convierte tus CDs a formato MP3 o compra tus álbumes favoritos directamente en formato **PSP** ya que diversas discográficas internacionales van a respaldar a la portátil de **Sony** con lanzamientos en UMD Audio más adelante. Pero las posibilidades musicales de **PSP** no terminan aquí ya que su versatilidad deja la puerta abierta a la imaginación de los desarrolladores. Así, **Electronic Arts** es la primera en sacar partido al sistema UMD incluyendo en los juegos deportivos una opción llamada *EA Pocket Trax*, que permite escuchar de forma independiente las pistas que componen la banda sonora de ese título. Esto no ha hecho más que empezar...

■ El pack europeo incluirá unos elegantes auriculares en color blanco además de un mando a distancia con funcionalidad para música, fotos y vídeo

## TU MÚSICA

Podrás pasar los MP3 a la *Memory Stick* con un lector de tarjetas o conectando **PSP** a un ordenador a través de un cable USB. Los archivos deben ir dentro de la carpeta **PSP** en un subdirectorio llamado **MUSIC**.



## FORMATOS

Los formatos de archivo que **PSP** puede reproducir desde una *Memory Stick Duo* son MP3 o ATRAC3plus. Este último es un formato creado por **Sony** y el mismo que utilizan los Mini-Disc de la marca. El problema es que, al menos de momento, los datos en ATRAC3plus no se pueden reproducir ni grabar en una *Memory Stick PRO Duo*. El MP3 está mucho más extendido de forma que podremos comprar música en este formato en multitud de webs de descarga o convertir los CDs de nuestros artistas favoritos en poco tiempo y de forma muy sencilla. Para ello, necesitaremos un conversor como el sencillo *dbPowerAmp*.







## TUS VÍDEOS



Podrás pasar los .mp4 a la *Memory Stick* con un lector de tarjetas o conectando la PSP a un ordenador a través de un cable USB. Los archivos deben ir en un subdirectorio llamado 100MNV01 dentro de la carpeta MP\_ROOT.

# (VÍDEO)

TODO UN  
CINE EN TU  
BOLSILLO



**Un extenso catálogo de películas en UMD o tus mejores vídeos en la Memory Stick Duo**



## CYBER-SHOT DSC-M1

Es una de las cámaras digitales cuyos vídeos (grabados en soporte *Memory Stick Duo*) se pueden reproducir en PSP de una forma tan sencilla como cambiar la tarjeta de dispositivo: graba un vídeo, saca la *Memory Stick Duo* de la cámara digital y colócala en tu PSP para disfrutar de tus creaciones en su gran pantalla LCD.

## FORMATOS

Además de las películas en UMD, PSP es capaz de reproducir archivos MPEG-4 contenidos en la *Memory Stick Duo*. Existen varios programas para convertir archivos a .mp4 pero el único oficial es *Image Converter 2* diseñado por Sony para codificar vídeos (e imágenes) de diferentes formatos y hacerlos compatibles con PSP.



Se acabaron los viajes aburridos, con PSP podrás disfrutar de las mejores películas en cualquier parte. Su amplio catálogo en UMD (perfectamente detallado unas páginas más adelante) será capaz de satisfacer al cinéfilo más exigente. Y es que un UMD-Vídeo es como un DVD en miniatura. Ofrece diferentes idiomas de audio y de subtítulos, cámara lenta, opciones multitiempo en algunos filmes y una impecable calidad de imagen que saca el máximo partido de la pantalla de PSP. Pero además de todo esto, también podrás codificar tus propios vídeos y llevártelos donde quieras en tu *Memory Stick Duo*. Convierte tus archivos en Divx, Quick Time o Windows Media Video y podrás ver en cualquier lugar el capítulo de tu serie favorita que te perdiste, el videoclip que tanto te gusta o las imágenes de tus últimas vacaciones. Y si todavía quieres más, echa un vistazo a webs como PSP Connect donde encontrarás vídeos especialmente codificados para tu PlayStation Portable.



## WEBS DE INTERÉS



[HTTP://PSPCONNECT.COM](http://PSPCONNECT.COM)

Esta web pone a tu disposición un buen número de clips en formato PSP y explica al detalle la forma de descargar los videos y pasarlos a la Memory Stick Duo. Eso sí, todo en inglés.



[HTTP://WWW.YOURPSP.COM](http://WWW.YOURPSP.COM)

La web europea de PSP ya está operativa. A la espera del lanzamiento, informa del contenido del pack europeo y sortea 50 lotes de productos exclusivos PSP. Disponible en castellano.



[HTTP://WWW.MEMORYSTICK.COM](http://WWW.MEMORYSTICK.COM)

La página oficial de Memory Stick acoge a PSP dentro de su apartado de Lifestyle y detalla en diferentes idiomas (incluyendo español) las posibilidades de su formato de almacenamiento.



[HTTP://WWW.SONYSTYLE.COM](http://WWW.SONYSTYLE.COM)

El lugar para adquirir Image Converter 2, el software oficial de Sony para convertir tus archivos de video a un tamaño y resolución óptimo para tu PSP. De momento sólo en inglés.

## UMD VIDEO

Un UMD Video es muy parecido a un DVD. Ajusta tus preferencias en el menú «Ajustes de Video» dentro de Configuración.

### IDIOMA DEL MENÚ

Muestra los idiomas disponibles para el menú UMD-Video.

### IDIOMA DE AUDIO

Muestra los idiomas posibles para escuchar el contenido del UMD-Video.

### IDIOMA DE SUBTÍTULOS

Muestra los subtítulos disponibles para el UMD-Video.

### VOLUMEN DE VIDEO UMD

Si el volumen de salida del UMD Video es demasiado bajo se puede aumentar hasta en dos puntos. En orden ascendente los niveles disponibles son: «Normal», «+1» y «+2».

### LA EXTENSIÓN .THM

Al descargar un video o convertirlo con Image Converter 2 se obtienen dos archivos: El .mp4 es el video y el .thm no es otra cosa que el thumbnail, la imagen en miniatura que identifica al video en el menú

Nombre del clip que se está reproduciendo

fatboyelim

Fecha de grabación

2006/8/18

Estado de reproducción



Barra de tiempo

00:00:54/00:03:42







# (FOTOS)

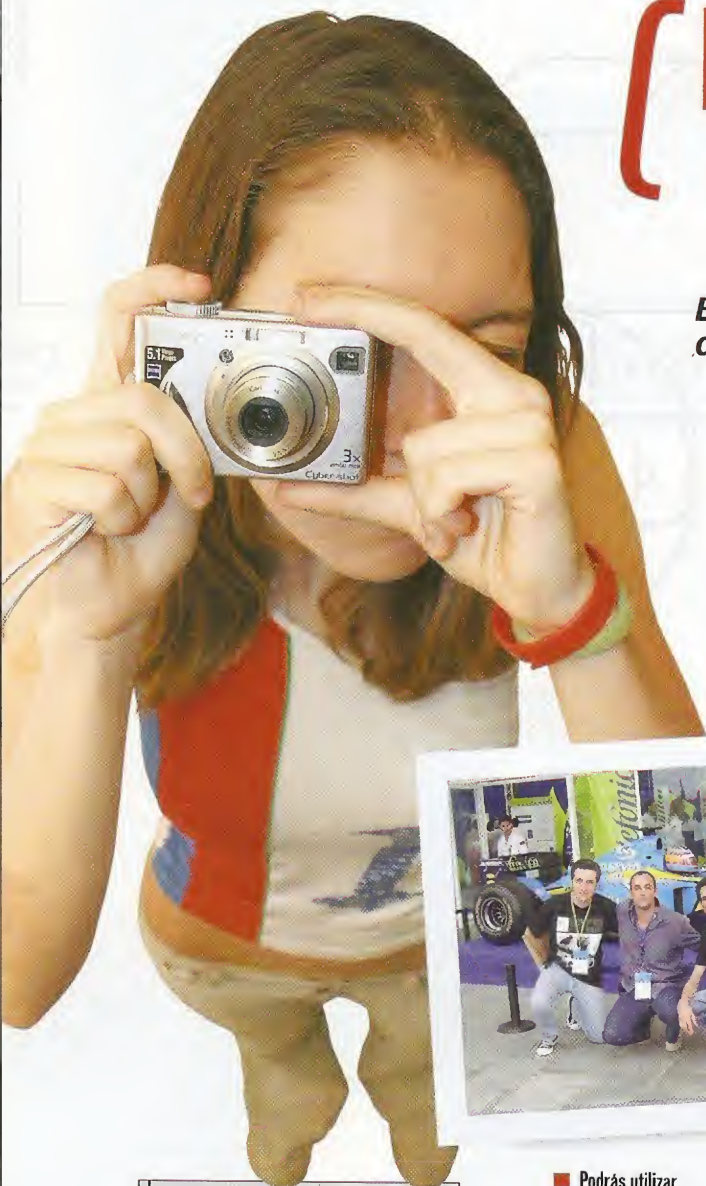
EXHIBE TU  
MEJOR  
IMAGEN



**El complemento perfecto para cualquier fotógrafo digital**

¿Te gustaría poder llevar siempre encima las fotos de tu fiesta de cumpleaños o presumir de la fotogenia de tu sobrino? Pues nunca había sido tan fácil. Olvidate de los álbumes y de almacenar negativos, en la *Memory Stick Duo* de PSP podrás llevar todas tus fotos organizadas por carpetas, verlas en Modo Presentación y copiarlas al PC de tus amigos vía USB. Pero PSP tiene potencial para llevar todo esto mucho más allá. Buena

prueba de ello es, por ejemplo, *Tony Hawk Underground Remix* que nos permite utilizar una fotografía guardada en la *Memory Stick Duo* para poner nuestra cara al protagonista del videojuego y crear un *skater* a nuestra imagen y semejanza.



## TUS FOTOS



Podrás pasar los JPG a la *Memory Stick* con un lector de tarjetas o conectando la PSP a un ordenador a través de un cable USB. Los archivos deben ir dentro de la carpeta PSP en un subdirectorio llamado PHOTO.

■ Podrás utilizar directamente la *Memory Stick Duo* de tu cámara digital para ver en tu PSP las fotos que has tomado



# FORMATOS

En PSP podremos visualizar fotografías guardadas en JPEG, uno de los formatos más populares para imagen digital por su excelente relación calidad de imagen-tamaño de archivo. Si el soporte de almacenamiento de nuestra cámara digital es *Memory Stick Duo* o compatible (las pequeñas *Memory Stick Duo* se pueden convertir en *Memory Stick* con un adaptador) podremos ver las fotos en PSP desde la misma tarjeta. Para convertir imágenes de otro formato necesitaremos un programa de retoque fotográfico como *Photoshop* o el *Image Converter 2* de Sony.



## ALMACENAMIENTO

¿Cuántas fotos caben en mi *Memory Stick Duo*? Depende de la calidad de la imagen y de la capacidad de tu tarjeta. A modo orientativo:

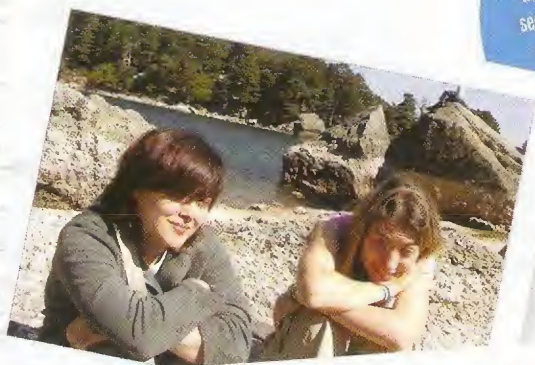
CAPACIDAD	3 MPÍXEL	5 MPÍXEL
2GB	2250 fotos	1482 fotos
512MB	537 fotos	354 fotos
32MB	37 fotos	23 fotos



■ Las fotos se agrupan por carpetas y podremos verlas en miniatura, a pantalla completa o una detrás de otra en modo presentación

## VELOCIDAD DE LAS DIAPOSITIVAS

El modo Presentación muestra cada imagen a pantalla completa durante unos segundos y después va pasando sucesivamente a las siguientes que haya en la carpeta. La velocidad de la presentación se puede regular a tres niveles diferentes en «Ajustes de Foto» del menú Configuración







# (Wi-Fi)

DIVERSION SIN  
CABLES

**Avanzamos  
hacia un  
mundo sin  
cables y PSP  
se adelanta al  
futuro  
ofreciéndote  
unas  
posibilidades  
inalámbricas  
nunca vistas**

## MODO AD HOC

Esta expresión latina se utiliza para denominar la conexión *Wi-Fi* que se establece directamente entre dos consolas sin que tenga que existir una red inalámbrica de por medio. Esto nos permitirá disfrutar al máximo de las posibilidades multijugador con todas las ventajas de una consola portátil: reta a un desconocido a un partido de *World Tour Soccer* en la sala de espera del dentista, alterna tus baños en la piscina con frenéticas carreras de *Ridge Racer* a ocho jugadores, o ameniza los viajes en tren compartiendo con tres amigos una partida de *Untold Legends*.

## INFORMACIÓN DEL SISTEMA

Dentro de Ajustes del sistema encontrarás este menú con datos de utilidad:

- Dirección MAC: también conocida como dirección física, está compuesta por doce dígitos hexadecimales que son como las «huellas dactilares» de todos los dispositivos inalámbricos.
- Software del sistema: muestra el número de la versión *firmware* que está instalada.
- Apodo: es el nombre con el que te verán los otros usuarios en el juego inalámbrico.



## ¿QUÉ ES EL FIRMWARE?

El *firmware* es una especie de sistema operativo que gestiona la forma en que el dispositivo ejecuta las instrucciones para llevar a cabo cada proceso. Como un sistema operativo nunca es perfecto, van apareciendo nuevas versiones que corrigen fallos y permiten nuevas operaciones.

## ACTUALIZAR CON CABLES

**P**odrás actualizar el *firmware* de tu consola sin acceso a una red inalámbrica. Para ello, descarga las actualizaciones desde la web oficial de **PlayStation** y transfírelas (por medio de un lector de tarjetas o un cable USB) desde el ordenador a la *Memory Stick Duo* en la carpeta UPDATE, un subdirectorio de GAME que a su vez está integrado en PSP. De todos modos, los juegos que requieran una actualización la llevarán incluida en el UMD.

## MODO INFRAESTRUCTURA

**E**ste modo es el que permite a **PSP** conectarse a una red inalámbrica para actualizar el sistema, descargar extras o jugar On-line. Cualquier usuario puede crear una red inalámbrica doméstica, pues para ello tan sólo hace falta un ordenador, tener contratado el servicio de conexión a Internet y un módem-router inalámbrico (o un módem con un *router* inalámbrico o punto de acceso WLAN). En cualquier caso, en las grandes ciudades podemos encontrar algunas cafeterías o áreas de aeropuerto con zonas de acceso inalámbrico (también conocidas como *hot*


*spots*) que nos permitirán conectarnos de forma gratuita. Todo esto no sólo potencia enormemente la diversión On-line, sino que además permitirá a **PSP** sufrir una evolución constante gracias a la capacidad de actualizar de manera casi inmediata el *firmware* o los juegos (*Wipeout Pure*, por ejemplo, permite descargar nuevas naves y escenarios). El siguiente paso lógico en esta evolución sería la posibilidad de navegar por Internet. Todo se andará.









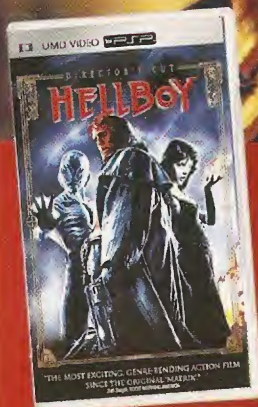


PSP es mucho más que una consola de videojuegos. Con ella disfrutarás en cualquier lugar de tu música favorita y los últimos éxitos de cine con calidad de imagen DVD. En las siguientes páginas encontrarás una lista detallada de los primeros títulos que se comercializarán en formato UMD. Y si quieres explorar las infinitas posibilidades multimedia de tu portátil, no te pierdas las direcciones de Internet que te ofrecemos, desde las cuales podrás descargarte tráilers y vídeos musicales en tu Memory Stick

DESCUBRE EL  
PODER DEL  
UMD







La portentosa recreación que hizo Guillermo del Toro del cómic de Mike Mignola es una de las grandes apuestas de **Columbia** para inaugurar el formato UMD. La edición americana incorpora el metraje inédito del *Director's Cut*, algo que todavía no se ha confirmado en la versión europea.



## EL CASTIGADOR

Thomas Jane da vida al héroe más polémico de la factoría **Marvel** en este filme oscuro y violento levemente inspirado en la miniserie *Queridos Vecinos*. John Travolta interpreta al villano de la función, mientras que el veterano Roy Scheider se reserva el papel del padre de Frank Castle, alias El Castigador.



## LOS ÁNGELES DE CHARLIE

Entre el catálogo inicial de lanzamientos en UMD no podía faltar *Los Ángeles De Charlie*, uno de los mayores taquillazos de **Columbia** en los últimos años. Cameron Diaz, Drew Barrymore y Lucy Liu recuperan este clásico de la TV de los 70.

## HITCH

La última comedia de Will Smith no tuvo excesiva suerte en la taquilla española. Ahora tendrás una nueva oportunidad para descubrir, desde tu **PSP**, las habilidades del antiguo Príncipe de *Bel-Air* en el arte del ligoteo. Aunque la imponente Eva Mendes no le pondrá las cosas fáciles.





¡ESTRENO EN TU PSP EL 1 DE SEPTIEMBRE!

OTROS LANZAMIENTOS



### CAZAFANTASMAS

El gran clásico de Bill Murray y Dan Aykroyd fue uno de los pioneros en formato DVD y también es ahora una de las primeras películas para UMD.



### EL HOMBRE SIN SOMBRA

El mito del hombre invisible, visto bajo la inquietante mirada de Paul Verhoeven. Sus efectos especiales son increíbles.



### DOS POLICÍAS REBELDES

Este efectivo cóctel de humor y acción catapultó a Will Smith de la TV a las pantallas de cine. Junto a él, Martin Lawrence.



### EL ÚNICO

Jet Li reparte «de lo lindo» en esta fantasía de ciencia-ficción en la que llegará a combatir contra sí mismo. ¿Una locura? Espera a verlo en acción...



### S.W.A.T.

Otro mito catódico de los años 70 modernizado y protagonizado por estrellas actuales. Samuel L. Jackson y Colin Farrell dan vida a los nuevos Hombres de Harrelson.



### YOU GOT SERVED

Baile y música *Hip-Hop* son los ingredientes principales de la apuesta más original de todo el catálogo inicial de películas UMD. No todo van a ser tiros.

## RESIDENT EVIL APOCALYPSE

Basado en el *Resident Evil 3* de PSone, *Apocalypse* enfrenta a Milla Jovovich con una de las criaturas mas letales de la saga: *Nemesis*. El otro gancho del filme se llama Sienna Guillory, e interpreta a Jill Valentine.



**LLÉVATE GRATIS SPIDER-MAN 2**



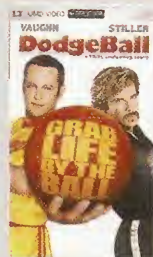
Tras adquirir tu PSP, regístrala en [www.yourpsp.com](http://www.yourpsp.com) y uno de los 90.000 UMD de *Spider-Man 2* será tuyo. Aquellos que hayan reservado su PSP en tiendas antes del 7 de agosto tendrán preferencia...





## ALIEN VS. PREDATOR

Adelantándose un día al resto de las distribuidoras, **20th Century Fox Home Ent.** pondrá a la venta el 31 de agosto seis lanzamientos para UMD. Entre la media docena de títulos, destaca por partida doble la aparición de *Alien*. La criatura diseñada por H.R. Giger se enfrenta a otra de las estrellas de la **Fox**, el Depredador, en *Alien Vs. Predator*, un filme repleto de acción, dirigido por Paul W. S. Anderson, el director de *Resident Evil* y *Mortal Kombat*.



### CUESTIÓN DE PELOTAS

Ben Stiller y Vince Vaughn son las estrellas de esta comedia, centrada en el «apasionante» deporte del balón prisionero.



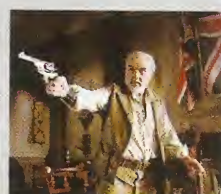
### YO ROBOT

Will Smith se puso a las órdenes de Alex Proyas (*Dark City*) para protagonizar una de las mejores películas de ciencia ficción de los últimos años.



### ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO

El clásico de Ridley Scott será uno de platos fuertes de la primera hornada UMD. Aún no se ha confirmado si incluirá metraje extra.



### LA LIGA DE LOS HOMBRES EXTRAORDINARIOS

Sean Connery encabeza el reparto de esta adaptación del magistral cómic de Alan Moore.

ESTRENO EL 1 DE SEPTIEMBRE

UNIVERSAL



## VAN HELSING

Denostada por unos y aclamada por otros, la película de Stephen Sommers recuperó para las nuevas generaciones a los monstruos clásicos de los **Estudios Universal**. Hugh Jackman y Kate Beckinsale se enfrentan a Drácula, Frankenstein y el Hombre Lobo en una película con influencias de los filmes de **Hammer** y el clásico anime *Vampire Hunter D*.



### EL MITO DE BOURNE

Matt Damon vuelve a encarnar al «héroe» de los *best sellers* de Robert Ludlum. La primera parte no llegará en UMD hasta el mes de octubre.



### EL REGRESO DE LA MOMIA

Al igual que con la saga *Bourne*, **Universal** lanzará primero la segunda parte de *La Momia*, reservando la original para octubre.

### 8 MILLAS

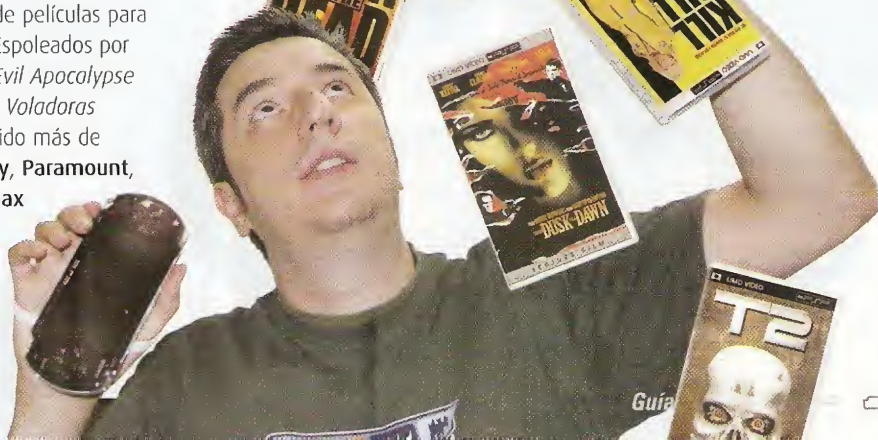
Curtis Hanson dirige la primera película protagonizada por el rapero Eminem. Y no es mal actor...





# EE.UU. SE RINDE AL UMD

Aunque el arranque fue algo titubeante, la industria del cine de Estados Unidos se ha acabado volcando por completo en el formato UMD. Salvo **Warner**, el resto de las *majors* se ha lanzado a una carrera vertiginosa por comercializar el mayor número posible de películas para **PSP** antes de Navidad. Espoleados por las ventas de *Resident Evil Apocalypse* o *La Casa De Las Dagas Voladoras* (entre las dos han vendido más de 100.000 unidades), **Sony**, **Paramount**, **Fox**, **Universal** y **Miramax** anuncian decenas de nuevos lanzamientos cada mes.





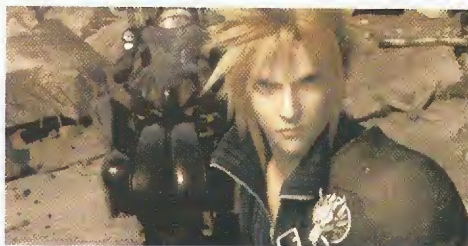


## FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

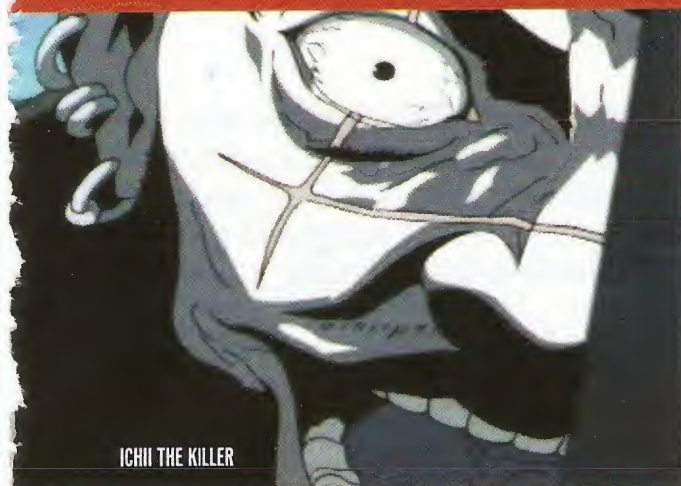
Uno de los proyectos más anhelados por los *fans* de la gran saga de RPG, la secuela de *Final Fantasy VII*, llegará en forma de largometraje de animación para el soporte UMD. Será parte de la recopilación de títulos que rinde homenaje a este juego, compuesta también por *FFVII: Dirge Of Cerberus* para **PS2**, y un próximo RPG de acción para **PSP**. El argumento se sitúa dos años después de los sucesos acaecidos en el título original, cuando una nueva amenaza conocida como *Geostigma* y la sombra de Sephiroth aparecen en escena. El acabado técnico será similar al de *FF: The Spirits Within*.



■ En el filme aparecen todos los personajes del juego: Cloud, Tifa, Vincent, Barret, Yuffie e incluso Aeris...







## EL UNIVERSO ANIME DE CENTRAL PARK MEDIA

Desde 1990, *Central Park Media* ha sido un nombre de referencia para los aficionados al anime de USA. Su olfato comercial les hizo ser de los primeros en saltar al formato DVD y no han dudado en hacer lo mismo con los UMD. Desde el 5 de Mayo, su página web ([www.centralparkmedia.com/psp](http://www.centralparkmedia.com/psp)) permite descargar 18 tráilers en formato MPEG-4 para su visualización en la portátil de Sony. La cifra irá en aumento en los próximos meses hasta llegar a la centena de tráilers. Su próximo objetivo será vender las películas para PSP directamente al consumidor, vía On-line



Desde la web de Central Park Media podrás descargar hasta 18 tráilers en formato MPEG-4 para PSP



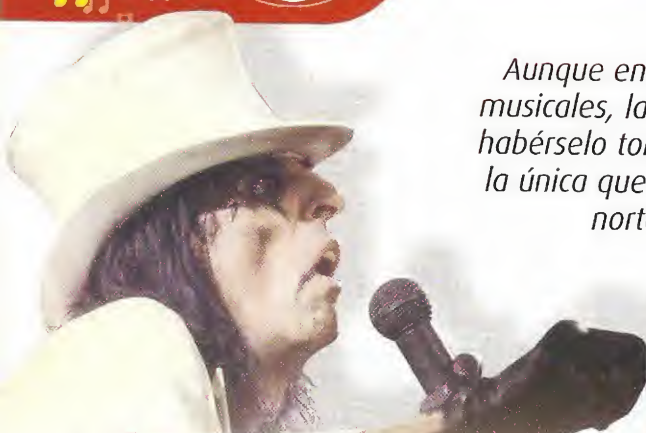
Aquí encontrarás desde el tráiler del último filme de Miyazaki a una entrevista con Beckham...



## 29HDN GUIDE

Destinado a hombres de 25 a 40 años, 29HDN es una red de televisión en alta definición (vía cable y satélite) con sedes en América, Asia y Europa. Su página web ([www.29hdnetwork.com](http://www.29hdnetwork.com)), además de ofrecer noticias culturales bastante interesantes, contiene un apartado llamado *29PSP Video Guide*, desde el cual es posible descargar todo tipo de vídeos para PSP: tráilers y *Making Of* de películas, *spots* de TV o incluso una entrevista con David Beckham.





## VÍDEOS MUSICALES EN TU PSP

La discográfica norteamericana **Eagle Rock Ent.** ha sido una de las primeras compañías occidentales en hacer público su catálogo UMD para este año. Entre los once títulos que preparan podemos encontrar grabaciones legendarias de gente como Iron Maiden (*Number Of The Beast*), Metallica (*Metallica*, «el álbum negro»), Jimi Hendrix (*Electric Ladyland*), Nirvana (*Nevermind*) o Pink Floyd (*Dark Side Of The Moon*). Aún no se ha especificado qué tipo de extras ofrecerá cada UMD, pero es de esperar la incorporación de vídeos musicales en cada uno de estos títulos. Para abrir boca, la web de **Eagle Rock** ([eaglerockent.com/PSP/](http://eaglerockent.com/PSP/)) ofrece la posibilidad de descargar seis vídeos musicales en formato MPEG-4 para ser vistos en PSP: Alice Cooper, *School's Out*; Busta Rhymes, *I Know What You Want*; Dio, *Holy Diver*; Marilyn Manson, *Beautiful People*; The Cure, *Fascination Street*; y Puddle Of Mudd, *Blurry (Acoustic)*.

Aunque en Japón ya se pueden adquirir UMD musicales, las discográficas occidentales parecen habérselo tomado con más calma. De momento, la única que ha anunciado sus intenciones es la norteamericana Eagle Rock Ent.

ALICE COOPER



THE CURE



BUSTA RHYMES



MARILYN MANSON



DIO



¡Descárgalo en tu PSP!





RIDGE RACER	040
WIPEOUT PURE	042
NFS UNDERGROUND RIVALS	044
DARKSTALKERS CHRONICLE	045
MIDNIGHT CLUB III: D. EDITION	046
APE ACADEMY	048
UNTOLD LEGENDS: L.H.D.L.E.	049
T.H.U.G. 2 REMIX	050
TOCA RACE DRIVER 2	051
METAL GEAR ACID	052
MERCURY	054
LUMINES	055
DYNASTY WARRIORS	056
SPIDER-MAN 2	057
EVERYBODY'S GOLF	058
NBA STREET SHOWDOWN	060
SMART BOMB	061
WORLD TOUR SOCCER	062

PON A PRUEBA  
TUS SENTIDOS

TEST

¡YA LOS HEMOS PROBADO!





## ÓXIDO NITROSO

La mayor novedad de *RR* en años... Consigue óxido nítrico derrapando para más tarde usarlo y aumentar así la velocidad máxima de tu vehículo durante unos segundos.



■ Los des-niveles afectarán directamente a la velocidad y la aceleración de los coches



COMPANÍA:  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
NAMCO  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIJUGADOR:  
1-8 Wi-Fi  
TEXTO DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
384 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,99 EUROS

# RIDGE RACER

*Namco empieza con buen pie en PSP*

Estrenando, una vez más, una nueva máquina de Sony C.E. (PlayStation y PlayStation 2 llegaron al mundo con un Ridge Racer bajo el brazo), Namco traslada la emoción y la velocidad de su saga de conducción a PlayStation Portable. Lejos de intentar acercarse a la realidad automovilística, Namco siempre se ha caracterizado por mantener un sistema de conducción simple, arriesgado y vertiginoso, en el que los derrapes exagerados y a toda velocidad marcan la diferencia en cada una de las carreras; en Ridge Racer no nos plantearemos la velocidad justa para pasar una curva, sino la longitud y la fuerza del derrape. El planteamiento de las carreras se ve ligeramente modificado con respecto a otras entregas, con la inclusión de turbos o nitros que aumentan la velocidad del coche durante unos





■ El mítico circuito del primer Ridge Racer también aparece en la versión PSP



#### LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su motor gráfico es impresionante: suave, estable, con espectaculares efectos gráficos...  
[-] El estilo arcade de la saga de Namco puede desanimar a los amantes de la simulación pura y dura.

**9.0 GRÁFICOS:** El engine de Ridge Racer es suave y detallado. Siendo el primer juego de PSP, explota al máximo su potencial gráfico.

**9.2 AUDIO:** Junto a una banda sonora techno, genial, y larguísima, encontraremos todas las voces en castellano.

**8.8 JUGABILIDAD:** RR presenta los mejores circuitos de la saga, una infinidad de vehículos, los nitros, un control perfecto...

PS2

«AÚN SIENDO EL PRIMER JUEGO PARA PSP, PRESENTA UN ENGINE 3D DIFÍCIL DE SUPERAR»

segundos. El *arcade* de conducción de Namco llega a la portátil de Sony incluyendo lo mejor de la saga, ya que presenta los mejores circuitos de Ridge Racer, Rave Racer, Rage Racer, RR Revolution y Type 4 con un aspecto visual mejorado para la ocasión. Y los escenarios no son lo único que ha mejorado con respecto a anteriores entregas de Ridge Racer, ya que esta

versión para PSP posee el motor gráfico más potente que hemos visto en toda la saga. La potencia de la portátil pone en pantalla unos escenarios y unos vehículos detallados (aunque las texturas de las carrocerías son mejorables), pero lo más espectacular del engine 3D de Ridge Racer es su altísimo y estable *frame rate* (no baja de los 60 fotogramas por segundo) y unos impresionantes efectos gráficos: sombras y reflejos en tiempo real, *lens flare*, iluminación de lo más real, etc. Tanto por su aspecto como por su jugabilidad, Ridge Racer, primer título creado para PSP, se convierte en obligada referencia para futuros simuladores de conducción y, casi con total seguridad, compra asegurada para los poseedores de PlayStation Portable. Evítalo sólo si no soportas, de ninguna manera, los juegos de conducción. ■ Doc

#### ¡HASTA OCHO JUGADORES!

Las posibilidades Wi-Fi de la máquina de Sony permiten a un máximo de ocho jugadores (cada uno con su juego y su PSP) disfrutar del divertido modo multijugador que incluye Ridge Racer.







COMPANIA:  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
STUDIO LIVERPOOL  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIUSUADOR:  
1-8 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
SALVAR PARTIDA:  
432 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,99 EUROS

# WIPEOUT PURE

*La conducción más elegante encuentra su sitio*

A pesar de que ha pasado bastante desapercibido en la era de los 128 bits, *WipeOut* fue en su momento una de las sagas que definieron el revolucionario estilo de jugar que proponía la primera **PlayStation**. Para el bautismo de la nueva portátil, **Sony** ha decidido recuperarla y ha encargado el trabajo al mismo estudio de desarrollo, los anteriormente conocidos como **Psygnosis**. Y el resultado ha sido un *arcade* de conducción futurista

donde el diseño y el peculiar control son las notas dominantes. Desde el

**«ES UNA DE  
LAS SAGAS  
CLÁSICAS DE  
SONY»**

rótulo hasta los circuitos y las naves, todo sigue conservando esa seña de identidad que ha hecho famosa a la serie. La suavidad con que transcurre todo en pantalla, lo enrevesado de las pistas (con más *loopings*, tirabuzones y cambios de rasante que nunca) y su genial ambientación hacen que sea uno de los juegos más atractivos a nivel visual de este catálogo ini-

■ El catálogo de armas ha sido ampliado, y además podremos utilizar su energía para recargar el escudo de nuestra nave si lo preferimos





## MULTIJUGADOR

*Wipeout Pure* incluye una modalidad para un máximo de ocho jugadores simultáneos a través de *Wi-Fi*. Se trata de una carrera a muerte sin la presencia de rivales controlados por la máquina. También podremos descargar de la página [www.wipeoutpure.com](http://www.wipeoutpure.com) material adicional.



### LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los que ya conozcan la saga pueden esperar el mejor capítulo de todos, tanto en cantidad como en calidad.  
[-] Se echa en falta alguna modalidad más aparte de las presentes.

**9.3 GRÁFICOS:** Espectacular diseño «hi-tech» tanto para naves como para circuitos, y un motor gráfico totalmente fluido.

**9.3 AUDIO:** La banda sonora cuenta con temas muy adecuados de renombrados artistas del Dance de todo el mundo.

**9.2 JUGABILIDAD:** Las imperfecciones del control de anteriores entregas han sido rectificadas. Ahora es todo un placer.

**PSP**

«SE TRATA DE LA ENTREGA MÁS COMPLETA DE LA SERIE»

cial. La jugabilidad ha sido perfeccionada: el control es sencillo pero exigente, y en todo momento transmite la sensación de estar pilotando un vehículo que planea sobre el suelo. El inteligente uso de las armas y la posibilidad de ir recuperando energía (ya no será tan común el ver tu nave destrozada), junto con la gran cantidad de circuitos agrupados en ligas harán que no nos aburramos nunca. Las opciones multijugador presentes contribuirán a alargar la vida del juego, así como el contenido adicional descargable. La banda sonora siempre ha sido muy importante en la saga y esta vez no se queda atrás, con temas *Techno* y *Dance* de importantes artistas. Tan sólo se echa de menos alguna modalidad de juego más «profunda» en la que tuviéramos la posibilidad de ir mejorando nuestra nave con el tiempo. ■ **Dani3po**







COMPañA:  
ELECTRONIC ARTS  
DESARROLLADOR:  
EA CANADA  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
GéNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIJUGADOR:  
1-4 PARTY PLAY  
1-2 WI-FI  
TEXTO+DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
SALVAR PARTIDA:  
126 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

*El Tuning también está presente en PSP*

Los programadores del estudio canadiense de **Electronic Arts** se propusieron trasladar toda la experiencia del exitoso *Need For Speed Underground 2* a la nueva portátil de **Sony** y, aunque parezca increíble, han estado cerca de lograrlo. No tiene tantos vehículos, ni modificaciones, y por el camino se ha quedado la exploración libre de una ciudad abierta, pero sin duda nos encontramos ante el *arcade* de conducción más completo aparecido jamás en una por-

tátil. Elige uno de los vehículos iniciales y lánzate a ganar las pruebas que se presenten. Mediante menús podremos elegir todas ellas desde un principio (carreras por puntos, *sprints*, desafíos de derrape, etc.) y, según vayamos consiguiendo éxitos, seremos premiados con dinero con el que mejorar el vehículo (hay veinte modelos reales) y modificaciones estéticas para hacerlo único. Todas las carreras se desarrollan de noche y el apartado gráfico, pese a algunos defectos como las colisiones, raya a un gran nivel. Si buscas un título con muchas posibilidades, nada mejor que este **NFSUR**. ■ **Dani3po**

## LO MEJOR Y LO PEOR

**[+]** La gran cantidad de opciones que presenta y la libertad a la hora de elegir una carrera.

**[-]** El control y la física de los vehículos no está del todo conseguida. Pesan poco y giran demasiado.

**8.9** **GRÁFICOS:** Una gran sensación de velocidad y un diseño de los vehículos notable, aunque poca variedad en los circuitos presentes.

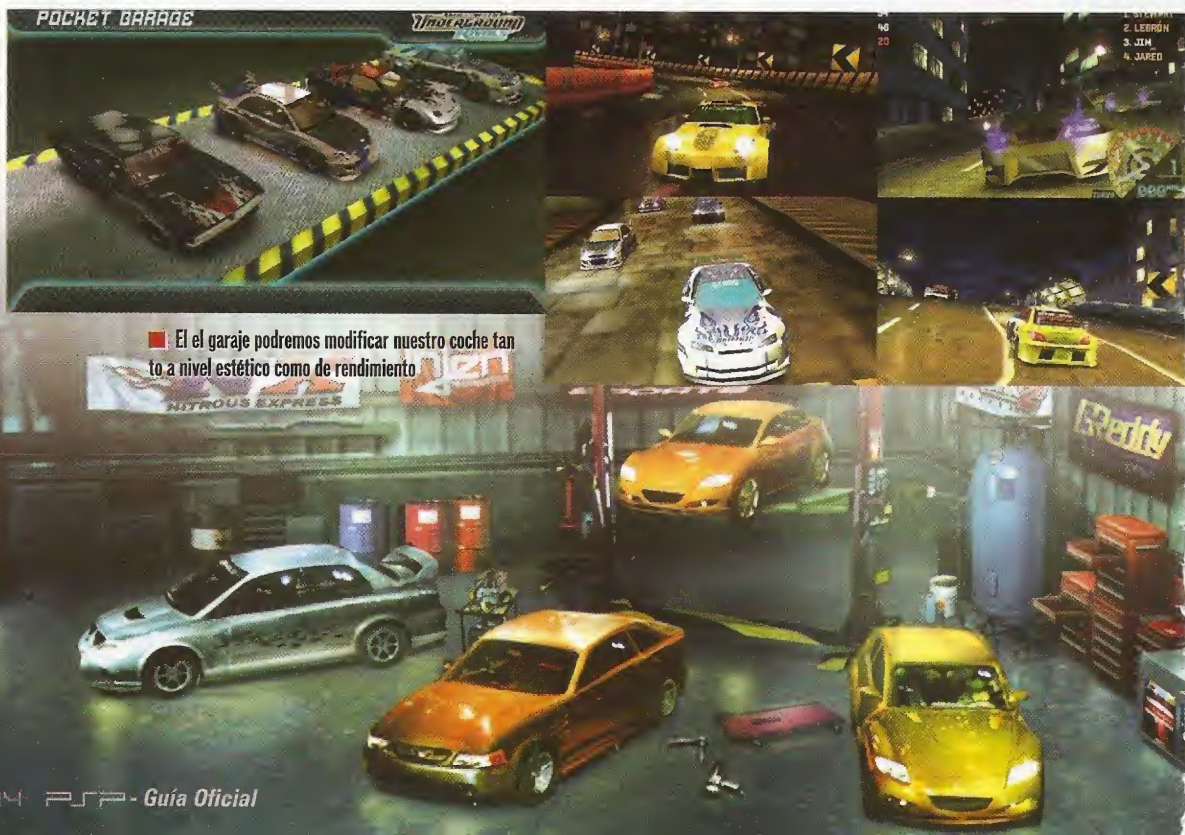
**9.0** **AUDIO:** La banda sonora está compuesta por temas de populares artistas y además se pueden ver algunos vídeos.

**8.9** **JUGABILIDAD:** El control de los coches es demasiado sensible, lo que hará que sea necesario un aprendizaje.

(Puntuaciones sobre 10)

**PSP**

«SE TRATA DEL JUEGO DE CONDUCCIÓN  
MÁS COMPLETO DEL CATÁLOGO»



■ El garaje podremos modificar nuestro coche tanto a nivel estético como de rendimiento





■ El modo  
Chaos Tower es  
lo más original



COMPANÍA: CAPCOM  
DESARROLLADOR:  
CAPCOM  
DISTRIBUIDOR:  
PROEIN  
GÉNERO:  
BEATEM-UP  
MULTIJUGADOR:  
1-2 WII-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
INGLES-  
SALVAR PARTIDA:  
160 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 44,95 EUROS

## DARKSTALKERS CHRONICLE

*Un beat'em-up «de miedo»*

Aprovechando el lanzamiento de la portátil de Sony C.E., **Capcom** resucita su clásico de la lucha bidimensional protagonizado por monstruos clásicos como un hombre lobo (Jon Talbain), un vampiro (Demitri) y la bestia de Frankenstein (Victor). La serie de *beat'em-up* pionera del *Combo Chain* adquiere una nueva dimensión en esta portátil a través de una versión de *Darkstalkers* que incluye todos los escenarios y los personajes de la saga (cada

luchador ofrece las variantes de todos los *DS*). Junto a un apartado técnico idéntico al de las recreativas de **Capcom** (con las animaciones completas), lo más original de esta versión para **PSP** es su galería de ilustraciones, que se irán desbloqueando a medida que completamos el juego, y el modo *Chaos Tower*. ■ **Doc**

«CAPCOM  
HA UNIDO  
TODA LA  
SAGA DS EN  
UN SOLO  
TÍTULO»



### LO MEJOR Y LO PEOR

[+] **Chaos Tower** incluye toda la saga *Darkstalkers* (personajes, movimientos...) en un juego.  
[-] Hace falta mucho tiempo para acostumbrar nuestro pulgar al control pad de PlayStation Portable.

**7.9 GRÁFICOS:** Con una disposición panorámica (stretch) o con la imagen proporcionada, esta versión portátil es idéntica a las recreativas.

**8.6 AUDIO:** Los efectos de sonido y su banda sonora «electro-tétrica» ambientan a la perfección sus utópicos combates.

**7.4 JUGABILIDAD:** La saga del *Combo Chain* llega a PSP con todas sus posibilidades, aunque con un control muy precario.

PHOTOGRAPH BY SHINJI KIKUCHI







# MIDNIGHT

Rockstar presenta la interpretación



COMPañÍA:  
ROCKSTAR GAMES  
DESARROLLADOR:  
ROCKSTAR SAN  
DIEGO / LEEDS  
DISTRIBUIDOR:  
TAKE TWO  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIJUGADOR:  
1-4 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO -  
INGLÉS  
SALVAR PARTIDA:  
448 KB  
LANZAMIENTO:  
SEPTIEMBRE 2005  
P.V.P.: SIN CONFIRMAR

«EL ENGINE  
3D DE LA  
VERSIÓN  
PARA PSP  
ES CASI  
IDÉNTICO AL  
DE PS2»

Desde la aparición de PSP en Japón se ha estado especulando sobre si la portátil de Sony es más o menos potente que PlayStation 2. Rockstar San Diego arroja algo de luz a la incógnita con una versión de *Midnight Club 3* para PSP prácticamente idéntica a la creada recientemente en PS2. Todo en esta versión portátil es calco a la versión original, desde su desarrollo hasta su entorno gráfico (todo lo que la potencia de PSP y el tiempo de desarrollo y *debug* ha permitido), pasando por la estructura de sus menús, los 60 vehículos seleccionables (incluyendo motocicletas) y todas y cada una de las canciones de su genial banda sonora *Techno/Hip-Hop*. Pocos juegos del catálogo de PSP presentan un apartado visual tan pulcro y detallado, al que le basta sacrificar una parte de su *frame rate* para poner en pantalla infinidad de efectos de iluminación, partículas y reflejos; eso sí, se echan en falta más coches en las carreras (sólo pueden competir cuatro simultáneamente, tanto en el modo para un jugador como en *multiplayer*) y los espectaculares daños que





# CLUB 3 DUB EDITION

más literal del concepto «conducción callejera»

mostraban los vehículos en la versión para PS2. El título de **Rockstar** te permitirá recorrer San Diego, Atlanta y Detroit en busca de desafíos que abarcan modalidades de carrera como las clásicas de la saga *Ordered y Unordered Race* y otras no tan típicas como *Capture the Flag*. En nuestro periplo por convertirnos en el más rápido y arriesgado conductor será indispensable hacer visitas periódicas por el taller, ya que la mejora de nuestro coche, el *Tuning* y la compra de nuevos vehículos se convierten en una necesidad (de lo más divertida, por cierto). La prestigiosa revista americana *DUB* se ha encargado de orientar a **Rockstar** en la elección de los componentes *Tuning* disponibles, todos ellos de marcas reales y existentes en la

vida real. Si bien en lo que respecta al apartado gráfico, desarrollo y jugabilidad **Rockstar Leeds** «lo ha bordado» con esta versión para **PSP**, *Midnight Club 3 Dub Edition* presenta una precaria gestión de la memoria y unos interminables accesos al UMD que van a desesperar a más de uno. Cada carrera tarda una media de 50 segundos en cargar, algo que perdonaríamos en un título para una consola de sobremesa, pero que se convierte en un suplicio en un juego para una portátil. En fin, la juventud de **PSP** no ha impedido a **Rockstar** crear el simulador de conducción callejera con más posibilidades para la portátil de **Sony**. ■ **Doc**

■ Las motos son muy rápidas, pero muy débiles frente a los demás vehículos en cualquier lance

## LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El motor gráfico es prácticamente idéntico al de la versión original para PlayStation 2.
- [+] Las cargas son insulfrables: ninguna baja de los 40 segundos y se producen antes de cada carrera.

**89 GRÁFICOS:** Sólo su inestable frame rate y la ausencia de daños diferencian a la versión PSP de la de PS2. Espectacular, detallado y efecista.

**90 AUDIO:** La impresionante banda sonora de la versión PS2 se ha mantenido intacta, así como los efectos de sonido.

**84 JUGABILIDAD:** MC3 presenta un control muy intuitivo, un desarrollo muy completo y muchos modos de juego.

OPINIONES SOBRE PSP







COMPANÍA:  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
S.C.E.I.  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
GÉNERO:  
PARTY GAME  
MULTIJUGADOR:  
1-2 (EN LA MISMA  
CONSOLA)  
1-4 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO/  
SALVAR PARTIDA:  
32 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,99 EUROS

# APE ACADEMY

*Haz el mono estés donde estés*

Entre el catálogo de lanzamientos de PSP no podía faltar un representante del género conocido como *Party Game*. La filosofía de la consola de jugar una pequeña partida esperando el autobús, en el metro o en cualquier otro lugar, unida a sus capacidades multijugador la hacen idónea para este tipo de juegos. Para protagonizarlo, Sony ha elegido a los simpáticos y alocados simios de *Ape Escape*, que últimamente no se pierden una. Ante nosotros encontraremos una colección de 45 pruebas diferentes, a cada cual más ori-

ginal. Desde carreras de un metro liso hasta combates de boxeo, pasando por hockey aéreo a piedra, papel y tijera. Según las vayamos completando en el modo Historia serán accesibles para competir contra otros tres jugadores vía Wi-Fi, aunque también existe la opción de compartir la consola con otro amigo en algunas de ellas. Hay que decir que no todas son tan divertidas como parecen, y algunas se nos antojan más relleno que otra cosa. Además, los largos tiempos de carga reducen bastante la diversión. ■ **Dani3po**

## LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El sentido del humor que preside el juego y algunas pruebas, sobre todo para varios jugadores.  
[-] En cambio, otros minijuegos no son nada divertidos, y los tiempos de carga molestan bastante.

## 8.3 GRÁFICOS:

Simpáticos, coloristas y poco más. De todas formas tampoco es un género que necesite grandes despliegues.

## 8.2 AUDIO:

Los gritos de los monos y las alegres melodías son lo único destacable de un apartado no muy brillante.

## 8.1 JUGABILIDAD:

El control en algunas de las pruebas está poco claro, y nos costará acostumbrarnos a todos.

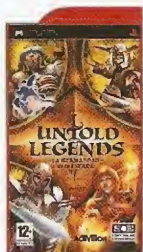


## A CUATRO MANOS

Dos personas en la misma consola o hasta cuatro a través de Wi-Fi podrán competir en algunos de los juegos.







COMPANÍA:  
ACTIVISION  
DESARROLLADOR:  
SONY ONLINE  
ENTERTAINMENT  
DISTRIBUIDOR:  
ACTIVISION  
GÉNERO:  
RPG DE ACCIÓN  
MULTIJUGADOR:  
1-4 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
112 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 59,95 EUROS

# UNTOLD LEGENDS: LA HERMANDAD DE LA ESPADA

*Las mejores aventuras en tu portátil*

Los programadores de **Sony Online Ent.**, en su primera producción para PSP, han decidido hacer lo que mejor saben. Todos aquellos que conozcan y hayan disfrutado con las dos entregas de la saga *Champions Of Norrath* sabrán perfectamente lo que se encontrarán. Un juego de rol con grandes dosis de acción en los combates (de hecho se desarrollan de una forma muy arcade), cámara aérea para poder observar bien los alrededores (aunque

existe un zoom, muy estético pero poco útil) y multitud de misiones a cumplir dentro de unos gigantescos escenarios. La personalización de nuestro personaje es otro de los puntos fuertes, junto con la posibilidad de compartir la aventura con otros tres amigos. Poco original, pero de lo más efectivo. ■ **Dani3po**

«EL  
JUEGO  
SIGUE LAS  
PREMISAS  
DE LA  
SAGA  
CHAM-  
PIONS OF  
NORRATH»



## MULTIJUGADOR

Hasta cuatro jugadores pueden participar en la campaña principal del juego. Sin duda se trata del mayor atractivo del juego de Sony Online Ent. Los piques por conseguir el mejor armamento pueden ser épicos.



### LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El hecho de que sea igual de completo que los títulos similares para su «hermana mayor».  
[-] Aparte de poder jugar en cualquier sitio, no ofrece ninguna novedad sobre juegos parecidos.

**8.8 GRÁFICOS:** Genial el acabado gráfico, tanto en personajes como escenarios. Lástima que el motor no sea fluido en algunos momentos.

**8.8 AUDIO:** La banda sonora sigue el estilo épico-medieval al que nos tiene acostumbrados la saga. Los efectos cumplen.

**9.0 JUGABILIDAD:** El control es sencillo, y el desarrollo enganchará a los que gusten de este tipo de juegos.

PS3  
PSP





COMPANIA:  
ACTIVISION  
DESARROLLADOR:  
NEVERSOFT-  
SHABA GAMES  
DISTRIBUIDOR:  
ACTIVISION  
GÉNERO:  
DEPORTIVO  
MULTIJUGADOR:  
1-4 WII-FI  
TEXTO DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
384 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
PVP: 59.99  
EUROS

## THUG 2 REMIX

Tony Hawk estrena su «900º» en PSP

La entrega más completa de la saga protagonizada por Tony Hawk llega a la portátil de Sony con todas las características de la versión original y algunos extras muy suculentos. La inmejorable jugabilidad del THUG2 de PS2 se encuentra intacta en PSP, así como todos sus personajes, el editor de escenarios y skaters, su multiplayer...

hasta la posibilidad de introducir nuestra cara en el juego está presente. Shaba Games no se ha conformado con hacer

la conversión perfecta a portátil, ya que ha «remezclado» el desarrollo de la edición para PlayStation 2, añadiendo cuatro nuevos escenarios, cambiando el orden de los mismos y ampliando sus posibilidades. Selecciona entre el modo de juego tradicional (completando diferentes objetivos) o el modo Historia (podrás decidir qué misión completar sin tiempo) y recorre el mundo montado en tu tabla mientras realizas los trucos y acrobacias más espectaculares e imposibles. ■ Doc



■ La habilidad con el pad será decisiva a la hora de completar misiones

### LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Técnicamente no tiene nada que envidiar a la versión PS2 y su desarrollo es incluso más completo.  
[-] Puede resultar algo complicado y muy enrevesado para los no iniciados en el género de la tabla.

**8.6 GRÁFICOS:** Las diferencias con la versión original son prácticamente inexistentes. De lo mejor que hemos visto en PSP.

**8.7 AUDIO:** La genial banda sonora que siempre acompaña a los THPS se encuentra intacta en esta versión.

**8.8 JUGABILIDAD:** Jugabilidad, adicción y dificultad en grandes dosis. Posee una infinidad de modos de juego.

ENTREVISTAS SOBRE EL







# TOCA RACE DRIVER 2

*Compíte al volante de cualquier vehículo*



COMPANÍA:  
CODEMASTERS  
DESARROLLADOR:  
CODEMASTERS  
DISTRIBUIDOR:  
CODEMASTERS  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIJUGADOR:  
1-8 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO/CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
366 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
PVP: 49,95 EUROS

**Y**es que esa es la premisa de este título que apareció hace unos meses en PS2. Hasta quince disciplinas diferentes se dan cita en este juego de conducción que tira más hacia la simulación que hacia el *arcade*. En la modalidad principal de juego nos encontraremos encarnando a un piloto novato que pretende hacerse un nombre en la competición. Para ello deberá ir ganando cada uno de los campeonatos por puntos que vayan apareciendo (en muchas ocasiones podremos elegir

entre varias opciones). Deportivos de lujo, clásicos, *Fórmula Ford* e incluso camiones estarán a nuestra disposición. Esta gran variedad es el punto fuerte de un título que también destaca por su aspecto gráfico, sólo ligeramente inferior al de su «hermana mayor» y por el realismo de su física. Eso sí, el control es bastante duro y cambia en gran manera de unos vehículos a otros, por lo que costará acostumbrarse. Los modos multijugador nos servirán para practicar con los amigos. ■ **Dani3po**

## LO MEJOR Y LO PEOR

**[+]** La cantidad de vehículos diferentes a pilotar y lo diferenciado del control y el aspecto.  
**[-]** Para los acostumbrados a los arcade de toda la vida puede resultar demasiado serio y duro.

**B9** **GRÁFICOS:** Un gran número de vehículos se dan cita en pantalla y el motor, aunque no es el más fluido, da la talla en todo momento.

**B8** **AUDIO:** Las voces en castellano de tu entrenador durante la competición son lo más destacable de este apartado.

**B7** **JUGABILIDAD:** Si no logras hacerte con el control, bastante exigente, puede desesperarte rápidamente.

PS2



■ Algunos vehículos, como los de *Fórmula Ford*, representan todo un reto a la hora de ser pilotados por el jugador





COMPANÍA: KONAMI  
DESARROLLADOR:  
KONAMI  
DISTRIBUIDOR:  
KONAMI  
GÉNERO:  
ESTRATEGIA  
MULTIJUGADOR:  
1-2 WI-FI  
TEXTO DOBLAJE:  
CASTELLANO/  
SALVAR PARTIDA:  
160 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 44,99 EUROS

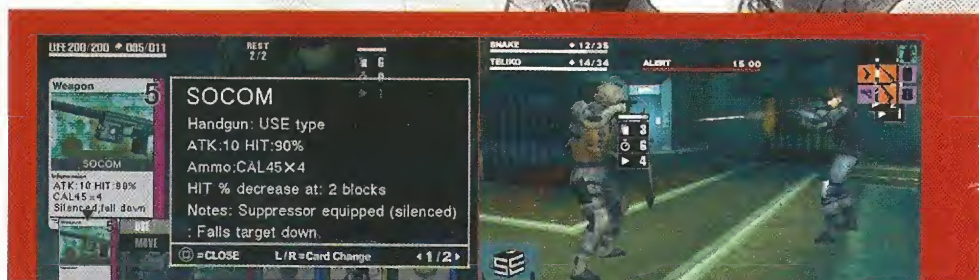
# METAL GEAR AC!D

*Solid Snake muestra sus cartas*

Uno de los personajes más carismáticos y conocidos del mundo de los videojuegos, Solid Snake, se estrena en PSP por medio de un género a medio camino entre el RPG y la estrategia. En lugar del clásico título de espionaje táctico al que nos tiene acostumbrados Konami, son las cartas, tan de moda últimamente en el mundo de los videojuegos, las que conforman el núcleo jugable de *Metal Gear AC!D*. Eso sí, el inconfundible estilo gráfico utilizado por Konami en su saga se encuentra intacto en *AC!D*, y además a un nivel de calidad muy similar al de *Metal Gear Solid 2*; al igual que en otros títulos que acompañan el lanzamiento de PSP, los efectos de iluminación son lo más espectacular del juego de Konami en lo que a gráfi-



■ El modo multi-jugador no estaba disponible en la versión japonesa del juego de Konami







■ Utiliza tus cartas con inteligencia: escapa y ocúltate, o ataca a tus enemigos



«RPG Y ESTRATEGIA SE DAN LA MANO EN LA MARAVILLA JUGABLE CREADA POR KONAMI PARA PSP»

cos se refiere. Las acciones de Snake estarán condicionadas por las cartas que tenga el jugador y por unas reglas de física y movimientos (turnos, alcance de los proyectiles, dirección en la que se mira, etc.) similares a las de juegos de estrategia como *Final Fantasy Tactics*. Cada carta de nuestra baraja nos permitirá realizar diferentes acciones como plantar una mina, disparar diferentes armas o lanzar una granada, equiparnos con un chaleco antibalas, acciones evasivas o, simplemente, movernos. La combinación de estos movimientos nos permitirá avanzar en el juego del mismo modo que en cualquier otro *Metal Gear* (tendrás que ser sigiloso y, en el caso de ser descubierto, letal). La predisposición que el desarrollo sigiloso de la saga tenía, con respecto a la estrategia, y la inteligencia con la que Konami ha realizado la adaptación a un género algo minoritario (sobre

#### LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El desarrollo de ACID es perfecto para jugar en una portátil. Su engine 3D es similar al de MGS2.  
[-] Si eres muy ansioso, el planteamiento de Metal Gear ACID puede resultar complicado y algo aburrido.

**B.9 GRÁFICOS:** No tienen la resolución de un juego de PlayStation 2, pero su calidad está a la altura de los gráficos de Metal Gear Solid 2.

**B.2 AUDIO:** Su rotunda banda sonora sigue la línea marcada por la saga desde el primer MG. No tiene voces digitalizadas.

**B.6 JUGABILIDAD:** MGA ofrece una deliciosa mezcla entre RPG y estrategia, con las cartas como núcleo jugable.

(FUENTES: FUENTES SOBRE MGA)

PSP

todo en nuestro país), convierten a *Metal Gear ACID* en un título adecuado tanto para los seguidores de juegos tranquilos como para los fans de Snake. Aunque *a priori* a todos nos hubiera gustado ver un título de la saga *Metal Gear* más en la línea de sus antecesores, después de jugar con *MG ACID* estamos convencidos de que Konami ha creado un título de lo más adecuado para jugar en una portátil, y cuya jugabilidad, adicción y originalidad están fuera de toda duda. ■ Doc

■ A medida que avanzamos en el juego, conseguiremos nuevas y más poderosas armas



## MODOS VERSUS WI-FI

Como novedad con respecto a la versión japonesa del juego, *Metal Gear ACID* incluye un divertido modo para dos jugadores a través de la conexión inalámbrica de PlayStation Portable. Aunque sólo pueden jugar dos personas simultáneamente, la sensación de preparar tus ataques contra un humano es impagable.

■ Junto a la carta especial de Ninja, encontraremos la carta que nos permite utilizar una Katana en combate



# MERCURY

*Descubre las cualidades del líquido químico Hg*



COMPANIA: IGNITION  
DESARROLLADOR:  
AWESOME  
DISTRIBUIDOR:  
VIRGIN PLAY  
GÉNERO: PUZZLES  
MULTIJUGADOR:  
1-2 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
SALVAR PARTIDA:  
144 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS

Más que un gran juego, es una joyita. El gran valor de **Mercury** no se halla en su original desarrollo, que consigue dar un paso hacia delante en el género más inteligente de los puzzles, sino en quién lo ha creado. Archer McLean es el genio de los juegos sencillos y adictivos de los años 80, con títulos de la talla de *Dropzone*, y no ha querido dejar escapar las cualidades de la portátil de **Sony** para plasmar su concepción clásica. Guía la bola de mercurio a través de laberínticos pasillos hasta llegar a la meta. Divide la masa, cámbiala de color,

vuélvela a unir, hazla pasar por huecos estrechos y evita perder por el camino este elemento químico. Es sencillo de comprender, pero complicado de ejecutar. Un total de 72 niveles de una dificultad progresiva que te hará exasperar. Tiempo y enemigos irán en tu contra, busca la ruta idónea. Gráficamente, tanto la textura como el movimiento del propio mercurio, posee un realismo sorprendente. Así, el manejo de la misma es preciso e incluso se aprecia la pesadez del líquido. Lástima que la posición de las cámaras no sea la idónea. ■ **Anna**

## LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El planteamiento y mecánica de juego es muy original. El aspecto del mercurio es bastante real.  
[-] La dificultad es progresiva pero llega a imitar. Ideal para los que quieran poner a prueba su paciencia.

**8.4 GRÁFICOS:** Las texturas del mercurio son muy reales. La perspectiva es manejable, pero la posición de la cámara juega malas pasadas.

**8.0 AUDIO:** Las melodías pasan desapercibidas ante efectos de sonido bastante alarantes, aunque algo repetitivos.

**8.7 JUGABILIDAD:** Llevar de un lado a otro del tablero el mercurio resulta curioso, pero su dificultad le desesperará.

OPINIONES DE IGNITION

PSP

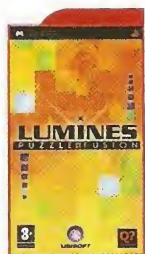
«LLEGA A LA META CON LA MAYOR CANTIDAD DE MERCURIO POSIBLE»



## MUNDOS

Un total de seis mundos que recorrer a través de 72 niveles diferentes. *Neon, Quartz, Aqua, Xero, Helios y Nano*. Cada uno posee peligros específicos que sortear, como bolas de *Mercoïd* (comen el mercurio), láseres, elevadores, puentes, agujeros, teletransportadores...





COMPANÍA: BANDAI  
DESARROLLADOR:  
Q ENTERTAINMENT  
DISTRIBUIDOR:  
UBISOFT  
GÉNERO: PUZZLES  
MULTIJUGADOR:  
1-2 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
INGLÉS-  
SALVAR PARTIDA:  
160 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
PVP: 44,95 EUROS

# LUMINES

*Un puzzle revestido de buena música*

**T**ras una mecánica de juego típica del clásico Tetris, se esconde el mejor «vinilo» de DJ. *Lumines* es la excusa perfecta para demostrar que **PSP** es más que una portátil de videojuegos, una amplia colección de temas de prestigiosos artistas *funky* en japonés como J-pop (Sinichi Osawa) o *techno* avalan la calidad acústica de **PlayStation Portable**. Un sencillo envolvente hará de este sencillo juego una auténtica fiesta. La sincronización de la música con lo que transcurre en pantalla es perfecta. Con cada *combo* un efecto

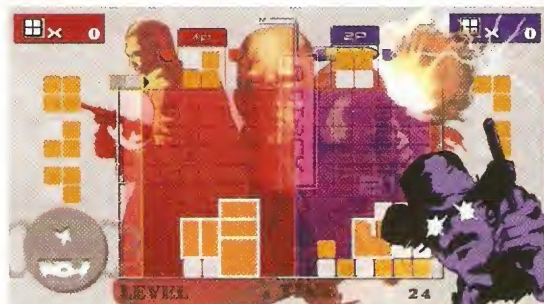
de sonido y con cada aumento de velocidad de los bloques al caer, el tempo de la música se acelera provocando cierta euforia y entusiasmo por conseguir desbloquear nuevos temas y *skins*. Asimismo, cuantos más bloques hagas desaparecer en una secuencia, mejor será la música. Como juego de *puzzle* que es, gráficamente es muy simple aunque la gran variedad de escenarios, los destellos de luz y los distintos colores de las piezas hacen que su sencillez sea bastante vistosa. Además, la oferta lúdica que ofrece *Lumines* es más que aceptable ya que posee un total de 24 niveles en distintos modos de juego (Reto, Tiempo de Ataque, etc.) y cuatro fases multijugador. ■ **Anna**

**«OFRECE UN AMPLIO CATÁLOGO DE TEMAS FUNKY, TECHNO...»**

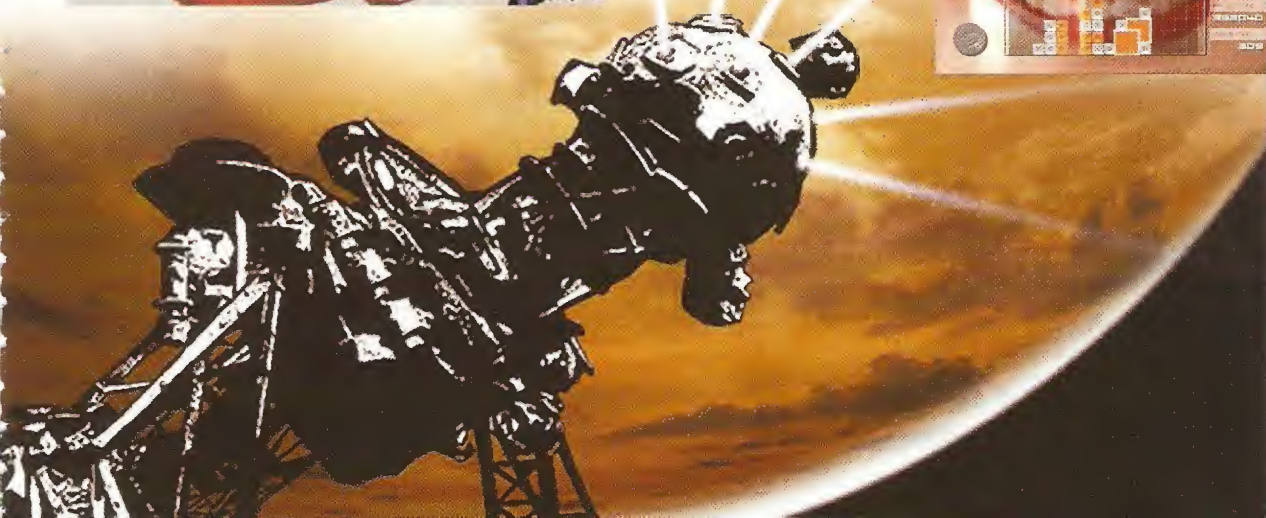
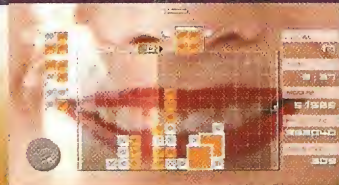
## LO MEJOR Y LO PEOR

**+** La música consigue embriagar tus sentidos. Para ser un *puzzle* es bastante vistoso.  
**-** La mecánica de juego es poco innovadora, no deja de ser un Tetris con algunas variantes.

- 84 GRÁFICOS:** Gran variedad de escenarios. Buenos efectos de luz y diseño/colorido de piezas peculiar.
- 89 AUDIO:** Posee un amplio catálogo de varios tipos de música bastante bueno. Los FX están muy cuidados con la inclusión de voces digitalizadas.
- 82 JUGABILIDAD:** No deja de ser un Tetris, te dejarás los sesos para hacer desaparecer más de dos bloques seguidos en una secuencia.



■ **Lumines ofrece 24 niveles con diferentes gráficos y música**







■ Desde el caballo será más difícil ser alcanzado por los enemigos y tendremos más poder de ataque



COMPANIA: KOEI  
DESARROLLADOR: KOEI  
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY  
GÉNERO: BEAT'EM-UP  
MULTIJUGADOR: 1-2 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-  
SALVAR PARTIDA: 460 KB  
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS

# DYNASTY WARRIORS

Lucha y acción en PSP

Aparecido en Japón junto a PSP, el título de Koei llegará al mismo tiempo que la consola en nuestro país, para regocijo de los fans de la saga *Dynasty Warriors* y aficionados a los títulos simples y directos en general. Al igual que en las entregas de PlayStation 2, el juego plantea multitudinarias batallas al más puro estilo *Final Fight* en 3D y con ligeras dosis de estrategia. Aunque el desarrollo de *Dynasty Warriors* no requiere un engine 3D excesivamente complejo, Koei no se ha esforzado mucho en su apartado gráfico, dotando a los personajes de un aspecto muy poligonal y mostrando una cantidad excesiva de niebla en pantalla. ■ Doc



## LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su desarrollo simple y directo lo hace divertido para todo tipo de usuarios, expertos y «machaca-botones».  
[-] Su limitado engine 3D no demuestra el potencial gráfico de PlayStation Portable.

**6.8 GRÁFICOS:** La niebla de las versiones de PS2 llega multiplicada a PSP. Las tramas y un bajo nivel poligonal son una constante en DW.

**7.6 AUDIO:** El ruido de las espadas y los gritos copan el apartado sonoro del juego, dejando a su banda sonora de lado.

**7.7 JUGABILIDAD:** En la línea de la saga, su desarrollo es simple y no aporta detalles especialmente destacables.

«ACCIÓN PURA Y DURA CON EL SELLO DE KOEI»



## SECOND IN COMMAND

La novedad más significativa de esta entrega de *Dynasty Warriors* para PSP es la opción *Second in Command* que nos permitirá utilizar a oficiales de antiguos *Dynasty Warriors* como guardaespaldas, dotando de poderes especiales a tu ejército, consiguiéndote un caballo al inicio de cada escenario, etc.





# SPIDER-MAN 2

*Vicarious Visions despertará tu sentido arácnido*

## LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El motor gráfico es muy potente y el control de Spidey preciso e intuitivo.  
[-] Es una lástima que el desarrollo «libre» del último Spider-Man para PlayStation 2 no haya llegado a PSP.

**8.8 GRÁFICOS:** Su lineal desarrollo no permite florituras, pero su engine es suave, muy detallado y posee unos efectos impresionantes.

**8.6 AUDIO:** Junto a las voces de Tobey Maguire, Alfred Molina y Kirsten Dunst, encontraremos una BGM muy cinematográfica.

**8.1 JUGABILIDAD:** Su control es similar al de las entregas para PS2, aunque su desarrollo es lineal y basado en niveles.

PS2  
PSP

El superhéroe más cinematográfico de los últimos tiempos da el salto a la portátil de Sony con un título que mezcla el desarrollo lineal de las entregas para PSone y un motor gráfico que poco tiene que envidiar al de las últimas ediciones para PlayStation 2. Los 19 niveles del juego giran en torno al argumento de la película protagonizada por Tobey Maguire, Kirsten Dunst y Alfred Molina, aunque sus programadores han ampliado su desarrollo con niveles que poco tienen que ver con el filme, y han añadido nuevos jefes como Misterio, Shocker, Rhino y El Buitre. El engine 3D de *Spider-Man 2* presenta un nivel algo reducido de polígonos en pantalla, pero unas texturas de una calidad que no hemos podido apreciar en ningún otro

juego para PlayStation Portable; además, los efectos de iluminación y reflejos (especialmente los de las ventanas de los edificios) resultan impresionantes en la pantalla de PSP. Si bien su desarrollo te obligará a cumplir ciertos objetivos en cada misión, *Vicarious Visions* ha dotado al programa de un sistema de adquisición de nuevos movimientos (doble salto, nuevas técnicas, *combos* más largos...) para hacerlo más variado y dotar a la aventura cierto nivel de personalización. Para ser uno de los primeros títulos de PSP, *Spider-Man 2* presenta una calidad sorprendente. ■ Doc

**«AVENTURA, BEAT'EM-UP Y PLATAFORMAS EN PSP»**



COMPañIA:  
ACTIVISION  
DESARROLLADOR:  
VICARIOUS VISIONS  
DISTRIBUIDOR:  
ACTIVISION  
GÉNERO: AVENTURA/  
BEAT'EM-UP  
MULTIJUGADOR: NO  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAS-  
TELLANO  
SALVAR PARTIDA:  
320 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 59,99 EUROS







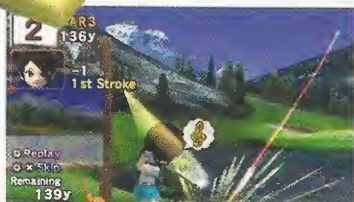
# EVERYBO

*Sony consigue un genial «hoyo en uno»*

A todos nos parecía muy extraño que un «simulador» deportivo como *Everybody's Golf*, aparecido en Japón junto a PSP, fuera el título más vendido para la portátil de Sony; hasta que jugamos a la maravilla de Clap Hanz. Los antiguos programadores de Camelot vuelven a representar, como hicieron en PSone y PS2, el tranquilo deporte del golf de un modo desenfadado y original, con un control muy intuitivo y varias novedades que engancharán tanto a los aficiona-



COMPANIA:  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
CLAP HANZ  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
GÉNERO:  
DEPORTIVO  
MULTIJUGADOR:  
1-8 Wi-Fi  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
INGLÉS  
SALVAR  
PARTIDA:  
800 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEP-  
TIEMBRE  
P.V.P.:  
49,99  
EUROS







# EVERYBODY'S GOLF

dos al deporte «real» como a los seguidores de la saga *Everybody's Golf*. La aparente simplicidad de su desarrollo y su control, fácil de aprender pero difícil de controlar, convierten al título de **Clap Hanz** en el idóneo para disfrutar en una consola portátil, que además incluye ciertos detalles inéditos en la serie que harán que no saques el UMD de tu **PSP** durante meses. Unido a la divertida sucesión de hoyos en sus seis diferentes campos, *Everybody's Golf* tiene la posibilidad de personalizar el aspecto de nuestros personajes con todo tipo de objetos y comple-

mentos, así como conseguir nuevos palos, pelotas y personajes de diferentes características a medida que completamos los escenarios. Si te gusta recordar tus mejores golpes, el juego ofrece la «auto-grabación» de todos los hoyos ganados con un golpe desde fuera del green, así como un diario que se actualiza con los cambios más importantes en el desarrollo del juego (nuevo campo conseguido, nuevos golfistas, etc.). Técnicamente, *Everybody's Golf* presenta un motor simple pero muy efectivo, que se mueve sin problemas en este *hardware* y presenta vistosos efectos de iluminación. Además, la física y el comportamiento de la bola en los diferentes terrenos y golpeada de distintas formas es lo más realista que hemos visto en mucho tiempo (menos cuando se utiliza un golpe especial). ■ **Doc**

## LO MEJOR Y LO PEOR

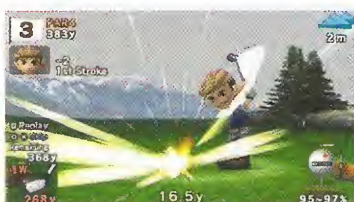
[+] **Everybody's Golf** es, sin duda alguna, el título más divertido y adictivo para PlayStation Portable.  
[-] El juego de **Clap Hanz** siempre gastará tu batería... ¡porque no podrás dejar de jugar en horas!

**82 GRÁFICOS:** El engine representa a la perfección la física de cada golpe. Es suave y muestra unos geniales efectos de iluminación.

**85 AUDIO:** Su BGM es pegadiza y relajante. Los sonidos de los golpes y la voz del caddy indican tu progresión en el juego.

**90 JUGABILIDAD:** Su intuitivo control y su adictivo desarrollo hacen del juego uno de los mejores del catálogo de PSP.

■ Podrás dar un efecto «imposible» a tus golpes con el personaje y la secuencia de pad adecuada





# NBA STREET SHOWDOWN

*EA Sports BIG potencia el espectáculo de la NBA*

La espectacularidad que ha caracterizado siempre a los títulos de **EA Sports BIG** se traslada en esta ocasión a la portátil de **Sony**, con la adaptación de uno de los mayores éxitos de **EA**, *NBA Street Showdown*. El título presenta un sistema de juego basado en 3 contra 3 en el que prima la espectacularidad y la rapidez en el juego, con salvajes mates que desafían todo tipo de leyes físicas y un sistema de puntuación que, normalmente, convierte en ganador al primer equipo en llegar a 11 puntos

(cada canasta vale un punto, dos si se anota desde la línea de 6,25). Junto a un sistema de juego simple, rápido y adictivo, encontraremos un completísimo modo llamado «Rey de las Pistas», que consistirá en crear a nuestro propio personaje y evolucionar sus características venciendo en todas las canchas del programa (nada menos que 15). Como de costumbre, **EA Sports BIG** es una vez más sinónimo de jugabilidad, adicción y diversión pura y dura. ■ **Doc**



COMPAÑÍA:  
EA SPORTS BIG  
DESARROLLADOR:  
EA CANADA  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
GÉNERO:  
DEPORTIVO  
MULTIJUGADOR:  
1-4 PARTY PLAY  
1-2 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
INGLÉS-INGLÉS  
SALVAR PARTIDA:  
352 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,99 EUROS



■ Para avanzar en el juego y ganar los partidos será esencial potenciar a nuestro jugador de una forma inteligente y equilibrada

## LO MEJOR Y LO PEOR

**[+]** NBA Street es una maravilla técnica. Su perspectiva del básquet resulta divertida y muy adictiva.  
**[-]** La dificultad «vengativa» de la CPU llega a ser desespetante en algunos partidos.

**8.8** **GRÁFICOS:** Si no fuera por su resolución, sería imposible diferenciar entre una pantalla de la versión PS2 del juego y otra de PSP.

**8.9** **AUDIO:** Junto a las divertidas voces del comentarista, encontraremos una banda sonora «hip-hopera» de auténtico lujo.

**8.7** **JUGABILIDAD:** NBA Street Showdown presenta un control rápido y simple, y un desarrollo muy adictivo.

## EXTRAS VARIADOS

Junto a los modos típicos como multijugador a través de **Wi-Fi** (4 jugadores), el modo Partido Rápido y el Rey de las Canchas, *NBA Street Showdown* incluye los divertidos **Arcade Shootout** y **Shoot Blocker**.







# SMART BOMB

Tres, dos, uno... ¡Boom!



COMPANIA: EIDOS  
DESARROLLADOR:  
CORE DESIGN  
DISTRIBUIDOR:  
PROEIN  
GÉNERO: PUZZLES  
MULTIJUGADOR:  
1-4 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
64 KB  
LANZAMIENTO: 1 DE  
SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,99 EUROS

Sofisticados circuitos electrónicos, laberintos de cables de colores... Tu misión será convertirte en el mejor TEDAX de todos los tiempos. Abre tu mente y mantén los nervios de acero, porque en *Smart Bomb* te esperan más de 150 *puzzles* inspirados en las entrañas de una bomba. En el modo *Arcade* se abre un amplio abanico de pruebas que tendrás que ir superando para ir activando nuevos retos y más modos de juego, como *Desafío* y *Especial*. Así, en la modalidad *Historia* podrás seguir un «interesante» argumento (ya que está doblado al castellano) en el que deberás ponerte a las órdenes del Coronel Cage para neutralizar la amenaza de los terroristas. Tu misión será desactivar bomba tras bomba. Es curioso que un juego de *puzzles* tenga una historia tan desarrollada, pero sinceramente tanta «palabrería» aburre... ■ Anna

«UN TOTAL DE 150 ROMPECABEZAS QUE RESOLVER EN TIEMPO LÍMITE»

## LO MEJOR Y LO PEOR

➤ Tantos *puzzles*, de diversas formas y planteamientos, rara vez se reúnen en un título.  
❌ Para un rato el título de Proein entretiene, pero termina agotando tanta resolución de rompecabezas.

## 8.0 GRÁFICOS:

Tableros algo esquemáticos sin elementos ni texturas que llamen la atención. Lo mejor son las explosiones.

## 8.4 AUDIO:

Es un detalle que el modo *Historia* haya sido doblado al castellano. La BSO pasa totalmente desapercibida.

## 8.5 JUGABILIDAD:

Hay una amplia variedad de *puzzles* con diferentes mecánicas de juego. Unos son sencillos y otros muy complicados.

(PUNTUACIÓN SOBRE 10)



■ Para desactivar este circuito deberás mover los espejos para que, reflejándose de unos a otros, el láser llegue al otro extremo





■ Aunque son difíciles de hacer, este tipo de remates dan muchos puntos en el modo Desafío



COMPANÍA:  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
SONY C.E. STUDIOS  
LONDON  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
GÉNERO:  
DEPORTIVO  
MULTIJUGADOR:  
1-2 WII-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
736 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,99 EUROS

«WTS  
MUESTRA  
EL LADO  
MÁS  
ARCADE DEL  
FÚTBOL»

## WORLD TOUR SOCCER

*Esto también es fútbol*

Los creadores de la saga *Esto Es Fútbol* convierten su última entrega para PlayStation 2 en un simulador deportivo portátil, que al igual que las versiones para la 128 bits de Sony está más cerca de la diversión *arcade* pura que de la simulación. Gobernado por un motor gráfico muy suave y detallado (aunque con unas animaciones algo irreales), el título de Sony presenta, entre los típicos modos de juego (Torneo, Juego Rápido, etc.) un modo desafío en el que tendremos que hacernos con una determinada cantidad de puntos a través de robos de balón, buenos pases y remates imposibles. Su desarrollo *arcade* es el que, en los niveles de dificultad altos, reduce drásticamente su jugabilidad, con un implacable acoso de los jugadores de la CPU (a los que no pitan muchas faltas). ■ **Doc**

### LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su desarrollo *arcade* es perfecto para los aficionados al juego directo de *Esto Es Fútbol*.  
[-] Los que busquen realismo y simulación quedarán decepcionados por el título deportivo de Sony.

**80 GRÁFICOS:** No es tan realista como ciertos títulos de PS2 (*FIFA*, *PES*), pero se mueve como pocos títulos creados para PlayStation Portable.

**87 AUDIO:** El título de Sony incluye comentarios en castellano, aunque la banda sonora adorna únicamente algunos menús.

**75 JUGABILIDAD:** Aunque ofrece varios modos de juego, su limitada jugabilidad y desesperante dificultad le restan enteros.

© 2006 Sony Computer Entertainment Inc.

**PSP**

■ El modo desafío es lo más original del título de Sony





PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PRE TEST

LA SEDUCCIÓN  
DEL FUTURO

GTA: LIBERTY CITY STORIES

PURSUIT FORCE

BURNOUT LEGENDS

DAXTER

LOS SIMS 2

MEDIEVIL RESURRECTION

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

F1 GRAND PRIX

MONSTER HUNTER

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Y'S THE ARK OF NAPISHTIM

CODED ARMS

COLIN MCRAE 05

VIEWTIFUL JOE VFX

FIRED UP

METAL GEAR ACID 2

MARVEL NEMESIS: LA REBELIÓN...

APE ESCAPE ON THE LOOSE

¡Y MUCHOS MÁS!





COMPANÍA: ELECTRONIC ARTS  
GÉNERO: CONDUCCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN: 22 DE SEPTIEMBRE

# BURNOUT LEGENDS

## Los reyes de la carretera

Después de tres entregas en las consolas de sobremesa, la saga de conducción extrema debuta en la portátil de **Sony** con un título que recoge los momentos más intensos de los mencionados capítulos. Así que ya sabéis lo que os espera: conducción muy *arcade* gracias a

un sencillo manejo (nada de simulador), velocidades extremas y, si no conseguimos evitarlo, espectaculares choques contra el omnipresente tráfico que habita los circuitos. Los nuevos modos de juego, como la competición a través de *Wi-Fi*, añadirán profundidad a uno de los títulos más impactantes.



Los choques contra el tráfico serán los momentos más espectaculares



COMPANÍA: KONAMI  
GÉNERO: ESTRATEGIA  
FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2006

## METAL GEAR ACID 2

Con una primera entrega que comentamos en este número, Kojima vuelve a PSP con la secuela de este particular juego de estrategia basado en el uso de cartas. Los gráficos harán uso de la técnica de *cell-shading*.

## GUILTY GEAR JUDGEMENT

COMPANÍA: MAJESCO • GÉNERO: LUCHA  
FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2006

El *beat'em-up* uno contra uno contará con un nuevo exponente gracias a este título que recoge a veinte de los luchadores de anteriores entregas y un nuevo modo de juego con *scroll* horizontal tipo *Golden Axe*.



COMPANÍA: KONAMI • GÉNERO: SHOOTER 1ª PERSONA  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

## CODED ARMS

Poco queda para la aparición de este juego de disparos en primera persona ambientado en un mundo virtual, donde todo tipo de máquinas serán tus enemigos. Incluirá una modalidad multijugador competitiva.





## MARVEL NEMESIS: LA REBELIÓN DE...

COMPañÍA: ELECTRONIC ARTS • GÉNERO: LUCHA  
FECHA DE APARICIÓN: 20 DE OCTUBRE DE 2005

Los Imperfectos, una nueva raza de malignos con poderes creados por **Marvel** se enfrentarán a los superhéroes más conocidos de los cómics en este título de lucha. No faltarán *Spiderman*, *Lobezno*...



■ Se incluirán dos modos de juego: Exhibición y Torneo

COMPañÍA: SEGA  
GÉNERO: DEPORTIVO  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

## VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Uno de los mejores simuladores de tenis de toda la historia llegará a **PSP** conservando intacta toda su jugabilidad y con un plantel de 14 estrellas de la raqueta. Además, podremos crear la nuestra propia y lanzarla a la fama.

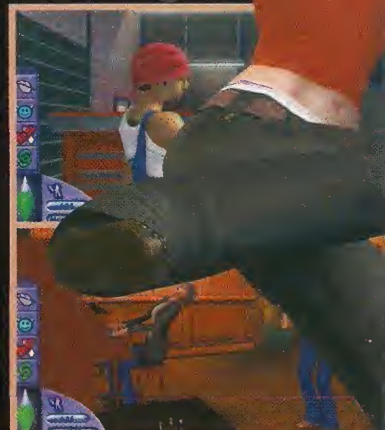
# LOS SIMS 2

*Lleva a tus criaturas a cualquier parte*

Tras arrasar en PC el año pasado, las criaturas virtuales de Maxis darán el salto a las consolas. La versión para **PSP** contará con una línea argumental totalmente nueva, e incorporará las conocidas novedades como la intervención de la herencia genética a la hora de crear descendencia. Además, las opciones de personalización de personajes serán mayores que nunca, pudiendo hacerlo a nuestra imagen y semejanza. Y para los que odien el puntero, los *Sims* se controlarán directamente con el *stick* analógico de **PSP**.



COMPañÍA: ELECTRONIC ARTS  
GÉNERO: SIMULADOR SOCIAL  
FECHA DE APARICIÓN: 17 DE NOVIEMBRE DE 2005



## MEDIEVIL RESURRECTION

COMPañÍA: SONY C.E.  
GÉNERO: ARCADE  
FECHA DE APARICIÓN: 1 DE SEPTIEMBRE

El barón de Fortesque también hará una visita a la nueva consola de **Sony** muy pronto. Creado por el estudio de programación de **Sony** en Cambridge, su aspecto será similar al de las dos entregas de **PSone**, aunque el motor gráfico será bastante superior. Una gran aventura en tercera persona en la que arma blanca en mano nos enfrentaremos a todo tipo de criaturas del «Más Allá».

■ Los entornos de fantasía inspirados en «Pesadilla Antes De Navidad» volverán a hacer acto de presencia





COMPañÍA: SONY C.E. • GÉNERO: ACCIÓN/CONDUCCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

# PURSUIT FORCE

*Acción a doscientos kilómetros por hora*

Uno de los títulos más esperados por los usuarios de **PSP**, creado por los estudios **BigBig**, llegará a nosotros antes de que acabe el año. Encarnando a un policía novato, entraremos en una unidad especial de la policía, que da nombre al juego. Una gigantesca ciudad, llena de carreteras y autopistas será el escenario

de nuestros esfuerzos por conseguir encarcelar a cinco bandas de delincuentes. Para ello podremos pilotar una gran variedad de vehículos, desde coches a motos e incluso un helicóptero, mientras mantenemos arriesgadas persecuciones a gran velocidad. Saltar de vehículo en vehículo en plena marcha, disparar con todo tipo de armas y realizar trompos serán maniobras a las que tendremos que acostumbrarnos.



COMPañÍA: ATARI • GÉNERO: SHOOTER 1ª PERSONA  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

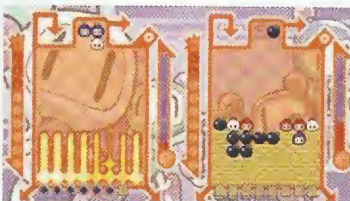
## GHOST IN THE SHELL: S.A.C.

Tras la versión para **PS2** de esta mítica serie de *anime* del maestro **Shirow**, los japoneses de **Cavia** se encuentran desarrollando su homónima para **PSP**. La mayor novedad reside en que ahora la perspectiva es en primera persona, y podremos controlar tanto a la protagonista femenina como al popular tanque.

## BOMBERMAN PUZZLE

COMPañÍA: HUDSON SOFT • GÉNERO: PUZZLE  
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR

La primera aparición del mítico «artificiero» de **Hudson Soft** se alejará de lo que nos tiene acostumbrados. En esta ocasión estamos frente a un juego de *puzzle* en toda regla, que mezcla elementos de clásicos como *Tetris* o *Puyo Puyo*. Además, incluirá un modo para dos jugadores.



El espíritu del mítico **Chase HQ** regresa en este frenético arcade



COMPañÍA: SONY C.E. • GÉNERO: PLATAFORMAS  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

## APE ESCAPE: ON THE LOOSE

Tras divertimos con sus alocados minijuegos, la saga *Ape Escape* volverá a las plataformas con este *remake* del clásico de **PSone**. Encuentra y captura a los 200 monos en veinte niveles de acción desenfadada.



## FIRED UP

COMPANÍA: SONY C.E. • GÉNERO: ACCIÓN/CONDUCCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

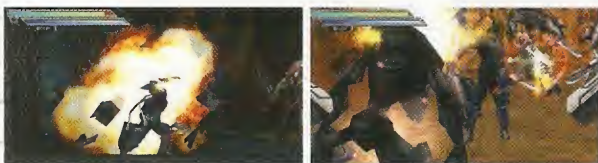
Los estudios londinenses de **Sony** lanzarán próximamente esta especie de evolución del concepto de *Twisted Metal*, aunque con un completo modo Historia. Vehículos armados hasta los dientes se enfrentan en entornos urbanos.



## BOUNTY HOUNDS

COMPANÍA: NAMCO • GÉNERO: ACCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

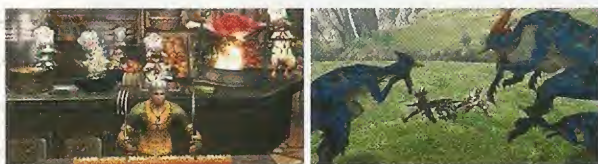
Namco presenta un título totalmente original dentro de su línea de lanzamientos para **PSP**. Un cazarecompensas espacial se enfrenta a todo tipo de hordas de criaturas en este *shooter* en tercera persona.



## MONSTER HUNTER

COMPANÍA: CAPCOM • GÉNERO: AVENTURA/RPG  
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR

Tras pasar por **PlayStation 2** llega a **PSP** este original título que mezcla elementos de aventura, acción y RPG. Conviértete en el mejor cazador, colabora con otros tres para conseguir la pieza más preciada y mejora tu equipamiento.



# F1 GRAND PRIX

*Sigue la temporada de la Fórmula 1*

Ahora que Alonso se ha convertido en el líder indiscutible de la Fórmula 1, nada mejor para revivir las batallas sobre el asfalto que este simulador desarrollado por Traveller's Tales.

Partiendo de la versión para su «hermana mayor», nos encontraremos con los 18 circuitos oficiales (incluido el nuevo de Turquía) y los diez equipos que participan con sus veinte pilotos. Siete modalidades de juego diferentes para todos los gustos y la posibilidad de disputar carreras contra otros siete amigos son sus bazas.

COMPANÍA:  
SONY C.E.  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
FECHA DE  
APARICIÓN:  
1 DE SEPTIEMBRE





# DAXTER

## Por fin contará con una aventura en solitario

El inefable compañero de Jak ha sido el elegido por los estudios americanos *Ready At Dawn* (en colaboración con **Naughty Dog**, creadores de la saga original) para protagonizar un desenfadado *arcade* de plataformas. La historia se sitúa al comienzo de *Jak II*, cuando el pequeño y malhablado animal debe rescatar a su compañero (secuencia que aparecía en el juego). Sus propias características físicas harán que el desarrollo sea mucho más ágil y rápido, y además podrá utilizar todo tipo de «inventos».

COMPañIA: SONY C.E.  
GÉNERO: PLATAFORMAS  
FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2006



■ Dexter podrá emplear varios utensilios para deshacerse de todos los rivales

## DEATH JR.

COMPañIA: KONAMI • GÉNERO: PLATAFORMAS  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO DE 2005

Fue el primer juego del que vimos imágenes cuando **PSP** aún era un misterio, y tras varios retrasos los programadores de **Backbone Ent.** tienen casi acabado este título de plataformas de aspecto «mortal».



## PAC-MAN WORLD 3

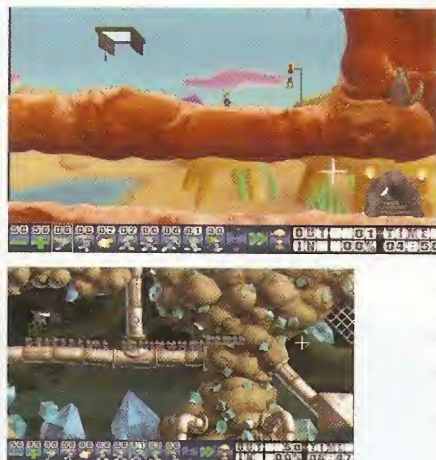
COMPañIA: NAMCO  
GÉNERO: PLATAFORMAS  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO DE 2005

Blitz Games es la encargada de realizar la tercera entrega de este *arcade* de plataformas protagonizado por el héroe de Namco. Como novedad en esta entrega podremos controlar a los fantasmas rivales.

## LEMMINGS

COMPañIA: SONY C.E. • GÉNERO: INTELIGENCIA  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO DE 2005

Vuelven los seres más adorables, simpáticos y suicidas del mundo. Sólo con tu ayuda podrán librarse de una muerte segura. Además, podrás diseñar tus propios niveles y compartirlos con toda la comunidad.





# WRC

COMPañÍA: SONY C.E. •  
GÉNERO: CONDUCCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN:  
1 DE SEPTIEMBRE

## El simulador oficial del Mundial

La versión para PSP de uno de los juegos de conducción más exitosos de PlayStation 2 contará con grandes novedades. Entre ellas podemos destacar el hecho de que hasta ocho vehículos puedan coincidir en carrera, ya sea en la modalidad para un jugador o en las competiciones vía *Wi-Fi* para un máximo de ocho participantes. La recreación de los daños será espectacular.



■ Dispondrá de modalidades tanto para un solo jugador como multiplayer

# COLIN MCRAE 05

## La elección de todo un experto

Y como el gran rival del simulador oficial Codemasters lanzará una versión de su aclamado título «asesorado» por el campeón del mundo. Hasta treinta vehículos diferentes de varios tipos (rally, 4WD, prototipos) y una modalidad Carrera muy profunda, junto con las opciones de multijugador serán algunas de sus bazas más importantes.

COMPañÍA:  
CODEMASTERS  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
FECHA DE  
APARICIÓN:  
OTOÑO 2005

■ El juego de conducción de Codemasters también en la portátil de Sony



# THE CON

COMPañÍA: SONY C.E. • GÉNERO: LUCHA  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

Anunciado hace pocas semanas y ni siquiera presentado en el pasado E3, se trata de uno de los títulos más «misteriosos» del catálogo de PSP. Sólo sabemos que consiste en un juego de lucha callejera y que podrán participar varios jugadores con un único UMD.



# VIEWTIFUL JOE VFX

El héroe más «clásico» de Capcom contará con una nueva incursión en la nueva portátil de Sony. El particular estilo gráfico *cell-shading* volverá a ser utilizado para plantear un desarrollo bidimensional en el que los saltos, los *combos* y el uso de los poderes para alterar el tiempo de Joe y su novia serán los protagonistas. La trama girará en torno a la producción de una película de acción.

COMPañÍA: CAPCOM  
GÉNERO: ARCADE  
FECHA DE APARICIÓN:  
PRINCIPIOS DE 2006







## SOCOM: FIRETEAM BRAVO

COMPANÍA: SONY C.E. • GÉNERO: SHOOTER  
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR



## TENCHI NO MON

COMPANÍA: SONY C.E. • GÉNERO: ACCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2005



## TENCHU SHINOBI TAIZEN

COMPANÍA: FROM SOFTWARE • GÉNERO: ACCIÓN/SIGILO  
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR



## NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

COMPANÍA: NAMCO • GÉNERO: RECOPIACION  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005



## HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

COMPANÍA: ELECTRONIC ARTS • GÉNERO: AVENTURA  
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005



## TWISTED METAL: HEAD ON

COMPANÍA: SONY C.E. • GÉNERO: ACCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005



## LEGEND OF HEROES 2

COMPANÍA: BANDAI • GÉNERO: RPG  
FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR



## FREE RUNING

COMPANÍA: EIDOS • GÉNERO: DEPORTIVO  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005



■ Un  
juego de rol  
de corte  
muy clásico

COMPANÍA: KONAMI • GÉNERO: RPG DE ACCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2005

## Y'S: THE ARK OF NAPISHTIM

Se trata de una de las sagas de RPG menos conocidas por estos lares, pero pronto podremos disfrutar de su clásica jugabilidad en la línea de *Alundra* o *Zelda*. Sencillo en apariencia, nos cuenta la historia de un joven guerrero que llega a un nuevo mundo.





# GTA: LIBERTY CITY STORIES

## *Una ciudad entera en la palma de tu mano*

Uno de los secretos mejor guardados de PSP por fin ha sido revelado. La versión para esta consola de la exitosa saga de Rockstar será, finalmente, muy similar tanto en mecánica como en aspecto gráfico a lo visto en PlayStation 2. De hecho, la ciudad en la que se desarrolla el título será la misma que la de *GTA III*, aunque los hechos tendrán lugar tres años antes. Asumiremos el rol de Tony Cipriani, que ya aparecía en el juego citado como uno de los personajes secundarios de la trama. Un delincuente bien conocido

por todas las bandas de la ciudad (italianos y chinos) que regresa tras un periodo de exilio forzoso. El desarrollo seguirá consistiendo en una serie de misiones que conllevarán todo tipo de acciones delictivas y esa mezcla de conducción y acción a la que nos tiene acostumbrados la serie. Las mejoras jugables introducidas en *San Andreas* también serán incluidas, como el sistema de puntería o el control de los vehículos, amén de todos los encargos «secundarios» típicos.



COMPANIA: ROCKSTAR  
GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA  
FECHA DE APARICIÓN:  
OTOÑO 2005

■ El protagonista deberá abrirse camino entre el «champa» de la ciudad





# (TRUCOS) PSP



*Te desvelamos los trucos de los mejores juegos para PSP. Cómo conseguir todos los coches, desbloquear personajes ocultos, acceder a todas las fases... Toma nota y a jugar sin complicaciones*

## SPIDER-MAN 2

### Selección de nivel

Una vez que has completado el juego, empieza otra partida con el nombre FLUWDEAR y el menú de selección de nivel estará disponible.

## DARKSTALKERS CHRONICLE

### Cambiar el color de un escenario

Durante la selección de pantalla en los modos Training o Versus, mantén pulsado Start cuando elijas el escenario.

### Menú de Opciones EX

En el menú principal, mantén pulsado L mientras entras en Option

### Personajes ocultos

#### Desbloquear a Marionette

En la pantalla de selección de personaje del Modo Arcade coloca el cursor sobre la interrogación y pulsa Start siete veces. Después pulsa cualquier puño o patada.

#### Desbloquear a Shadow

En la pantalla de selección de personaje del Modo Arcade coloca el cursor sobre la interrogación y pulsa Start cinco veces. Después pulsa cual-

quier puño o patada.

#### Desbloquear a Oboro Bishamon

En la pantalla de selección de personaje del Modo Arcade coloca el cursor sobre Bishamon y, manteniendo pulsado Start, pulsa cualquier puño o patada.







## NFS UNDERGROUND RIVALS

En este juego hay cuatro coches desbloqueables. Para añadirlos a tu Pocket Garage tendrás que ganar antes el duelo contra el jefe que lo lleva. Dependiendo del nivel y del coche que conduzcas te enfrentarás a un jefe diferente. Tendrás que ganar varios duelos a cada boss para poder quedarte con el coche.

### 1969 Dodge Charger

Te enfrentarás a este jefe si juegas en Nivel Pro con un coche japonés.

### Chevrolet Corvette Z06

Te enfrentarás a este jefe si juegas en Nivel Master con un coche japonés.

### Nissan Skyline R34 GTR

Te enfrentarás a este jefe si juegas en Nivel Master con un coche americano.

### Subaru Impreza WRX Sti

Te enfrentarás a este jefe si juegas en Nivel Pro con un coche americano.

## WIPEOUT PURE

### Barrel-Roll

Mientras estés en el aire, después de hacer un salto, pulsa Izquierda, Derecha y ejecutará esta maniobra que te proporcionará aceleración extra en tu aterrizaje.

### Equipo Medieval

Consigue más de 70 medallas de oro.

### Nuevos circuitos

Desbloquea nuevas pistas consiguiendo una medalla y superando un determinado número de zonas:

Mallavol: supera 25 zonas

en Pro T020. Coridon 12:

supera 25 zonas.

Mallavol, Syncopia:

supera 30 zonas en

Coridon 12.

## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

Desbloquear al Tony Hawk de Tony Hawk's Pro Skater

En las opciones del juego ve a la sección de trucos e introduce BIRDMAN como código. Tendrás disponible la versión clásica de Tony Hawk dentro del menú de personajes secretos que verás en la pantalla de selección de personaje.

### Equilibrio perfecto en los grinds

En las opciones del juego ve a la sección de trucos e introduce TIGHTROPE como código. Podrás activar esta opción durante el juego (en el menú de trucos).



## RIDGE RACER

### Nitro infinito

En la última pantalla antes de la carrera, deja pulsado Select (válido en las carreras de un solo jugador o en Time Attack).

### Modo espejo

Cuando elijas circuito deja pulsado Select (válido en las carreras de un solo jugador o en Time Attack). Desbloquea intros de otras versiones y galerías de imágenes:

### Intro de Ridge Racer 4

Supera la carrera EX 33

### Intro de Ridge Racer 5

Supera la carrera EX 34

### Video-Demo del E3 de Ridge Racer 2004

Supera la carrera EX 35

### Intro de Rave Racer

(Arcade)

Supera la carrera EX 36

### Colección de Diseños 1

Supera la carrera EX 37

### Colección de Diseños 2

Supera la carrera EX 38

### Colección de Diseños 3

Supera la carrera EX 39





# TODOS LOS COCHES DE RIDGE RACER

(TRUCOS)  
PSP

## TIPO 1

### SKYKID FIERA Type-S

Fabricante: Kamata (JAP)

Tipo de derrape: STD

Vel. Máxima: 219 Km/h.

Desbloqueo: Disponible

### TOYPOP PROPHETIE

#### Type-S

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)

Tipo de derrape: MLD

Vel. Máxima: 219 Km/h.

Desbloqueo: Disponible

### GOOD LUCK BAYONET

#### Type-S

Fabricante: Danver (EE.UU.)

Tipo de derrape: DYN

Vel. Máxima: 219 Km/h.

Desbloqueo: Disponible

### WARPMAN FIERA Type-R

Fabricante: Kamata (JAP)

Tipo de derrape: STD

Vel. Máxima: 221 Km/h.

Desbloqueo: Carrera EX 25

### PHELIOS PROPHETIE

#### Type-R

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)

Tipo de derrape: MLD

Vel. Máxima: 221 Km/h.

Desbloqueo: Carrera EX 27

### ORDYNE BAYONET Type-R

Fabricante: Danver (EE.UU.)

Tipo de derrape: DYN

Vel. Máxima: 221 Km/h.

Desbloqueo: Carrera EX 26

### NAVIWAY FIERA Type-Z

Fabricante: Kamata (JAP)

Tipo de derrape: STD

Vel. Máxima: 223 Km/h.

Desbloqueo: Carrera PRO 22

### GROBDA PROPHETIE

#### Type-Z

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)

Tipo de derrape: MLD

Vel. Máxima: 223 Km/h.

Desbloqueo: Carrera EX 28

### BAKUTOTSU BAYONET

#### Type-Z

Fabricante: Danver (EE.UU.)

Tipo de derrape: DYN

Vel. Máxima: 223 Km/h.

Desbloqueo: Carrera EX 31

## TIPO 2

### PHELIOS ABEILLE Type-S

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)

Tipo de derrape: STD

Vel. Máxima: 238 Km/h.

Desbloqueo: Carrera BASIC 01

### NEBULASRAY ESPERANZA

#### Type-S

Fabricante: Gnade (ALE)

Tipo de derrape: MLD

Vel. Máxima: 239 Km/h.

Desbloqueo: C. BASIC 02

### SHEONITE BISONTE Type-S

Fabricante: Assoluto (ITA)

Tipo de derrape: DYN

Max Sped: 240 Km/h

Desbloqueo: C. BASIC 03

### BAKUTOTSU ABEILLE

#### Type-R

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)

Tipo de derrape: STD

Vel. Máxima: 240 Km/h.

Desbloqueo: Carrera EX 27

### GALAXIAN ESPERANZA

#### Type-R

Fabricante: Gnade (ALE)

Tipo de derrape: MLD





Vel. Máxima: 241 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 24

#### **BACURA BISONTE Type-R**

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 242 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 16

#### **ORDYNE ABEILLE Type-Z**

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 242 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 28

#### **STARLUSTER ESPERANZA Type-Z**

Fabricante: Gnade (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 243 km/h  
Desbloqueo: Carrera EX 29

#### **ANDORGENESIS BISONTE Type-Z**

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 244 Km/h.

Desbloqueo: Carrera EX 32

#### **TIPO 3**

#### **BACURA FATALITA Type-S**

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 260 Km/h.  
Desbloqueo: C. BASIC 04

#### **STARLUSTER EO Type-S**

Fabricante: Himmel (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 260 Km/h.  
Desbloqueo: C. BASIC 05

#### **GAMP RAGGIO Type-S**

Fabricante: Soldat (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 260 Km/h.  
Desbloqueo: C. BASIC 06

#### **DEROTA FATALITA Type-R**

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 262 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 16

#### **GALAGA EO Type-R**

Fabricante: Himmel (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 262 Km/h.  
Desbloqueo: C. PRO 17

#### **ANDORGENESIS RAGGIO Type-R**

Fabricante: Soldat (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 262 km/h  
Desbloqueo: Carrera PRO 18

#### **GAMP FATALITA Type-R**

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 264 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 32

#### **GAPLUS EO Type-Z**

Fabricante: Himmel (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 264 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 30

#### **GIL&KI RAGGIO Type-Z**

Fabricante: Soldat (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 264 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 23

#### **TIPO 4**

#### **GOOD LUCK FIERA Type-S**

Fabricante: Kamata (JAP)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 301 Km/h.  
Desbloqueo: C. BASIC 08

#### **SKY KID PROPHEIT Type-S**

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 299 Km/h.  
Desbloqueo: C. BASIC 07

#### **8 BAYONET Type-S**

Fabricante: Danver (EE.UU.)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 301 km/h  
Desbloqueo: C. BASIC 09

#### **PHOZON FIERA Type-R**

Fabricante: Kamata (JAP)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 303 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 25

#### **NEBULARSRAY PROPHEIT Type-R**

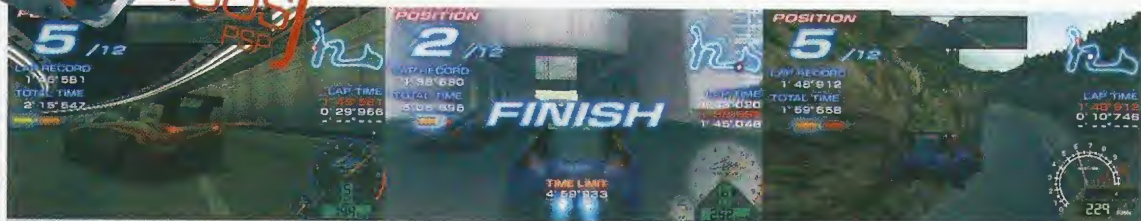
Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 301 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 27





# TODOS LOS COCHES DE RIDGE RACER

(TRUCOS)



## QUOX'S BAYONET Type-R

Fabricante: Danver (EE.UU.)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 303 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 26

## F/A RACING FIERA Type-Z

Fabricante: Kamata (JAP)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 305 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 22

## DIGDUG PROPHEITIE Type-Z

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 303 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 28

## BARADUKE BAYONET Type-Z

Fabricante: Danver (EE.UU.)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 305 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 31

### TIPO 5

## QUOX'S ABEILLE Type-S

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 315 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 10

## GALAXIAN ESPERANZA Type-S

Fabricante: Gnade (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 314 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 11

## TOROID BISONTE Type-S

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 316 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 12

## WARPMAN ABEILLE Type-R

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 317 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 27

## GALAGA ESPERANZA Type-R

Fabricante: Gnade (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 316 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 24

## GAMP BISONTE Type-R

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 318 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 16

## MAPPY ABEILLE Type-Z

Fabricante: Age Motors Corporation (FRA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 319 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 28

## BOSCONIAN ESPERANZA Type-Z

Fabricante: Gnade (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 318 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 29

## SOLVALOU BISONTE Type-Z

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: DYN

Vel. Máxima: 320 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 32

### TIPO 6

## SOLVALOU FATALITA

Type-S  
Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 331 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 14

## NEBULASRAY EO Type-S

Fabricante: Himmel (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 329 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 13

## BACURA RAGGIO Type-S

Fabricante: Soldat (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 331 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 15





### GROBDA FATALITA Type-R

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 333 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 16

### BOSCONIAN EO Type-R

Fabricante: Himmel (ALE)  
Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 331 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 17

### HYPER KNIGHT RAGGIO Type-R

Fabricante: Soldat (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 333 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 18

### ANDORGENESIS FATALITA Type-Z

Fabricante: Assoluto (ITA)  
Tipo de derrape: STD  
Vel. Máxima: 335 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera EX 32

### GALAXIAN EO Type-Z

Fabricante: Himmel (ALE)

Tipo de derrape: MLD  
Vel. Máxima: 333 km/h  
Desbloqueo: Carrera EX 30



### DRUAGA RAGGIO Type-Z

Fabricante: Soldat (ITA)  
Tipo de derrape: DYN  
Vel. Máxima: 335 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 23

### ESPECIALES

#### ANGELUS «ÁNGEL»

Fabricante: Kamata (JAP)  
Tipo de derrape: SPL  
Vel. Máxima: 248 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 20

#### CRINALE «DEVIL»

Fabricante: Soldat (ITA)  
Tipo de derrape: SPL  
Vel. Máxima: 350 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 19

#### PAC-MAN

Fabricante: Namco  
Tipo de derrape: SPL  
Vel. Máxima: 351 Km/h.  
Desbloqueo: Carrera PRO 21

#### NEW RALLY-X

Fabricante: Namco  
Tipo de derrape: SPL  
Vel. Máxima: 350 Km/h.  
Desbloqueo: 50.000 puntos en el minijuego de Rally-X y Carrera PRO 18.

## LUMINES

### Personajes desbloqueables

Personaje 23: Consigue 50 «borrados» en Time Attack 60.

Personaje 24: Consigue 150 «borrados» en Time Attack 180.

Personaje 25: Consigue 250 «borrados» en Time Attack 300.

Personaje 38: Consigue 500 «borrados» en Time Attack 600.

Personaje 39: Supera el Nivel 1 en Vs. CPU.

Personaje 40: Supera el Nivel 2 en Vs. CPU.

Personaje 41: Supera el Nivel 3 en Vs. CPU.

Personaje 42: Supera el Nivel 4 en Vs. CPU.

Personaje 43: Supera el Nivel 5 en Vs. CPU.

Personaje 44: Supera el Nivel 6 en Vs. CPU.

Personaje 45: Supera el Nivel 7 en Vs. CPU.

Personaje 46: Supera el Nivel 8 en Vs. CPU.

Personaje 47: Supera el Nivel 9 en Vs. CPU.

Personaje 48: Supera el Nivel 10 en Vs. CPU.

## METAL GEAR ACID

Para conseguir nuevas cartas, introduce los siguientes códigos en «Contraseña» del Menú Principal:

### JEHUTY

Desbloquea la carta de Jehuty de Zone Of The Enders.

### KAREN

Desbloquea la carta de Karen Hojo de Policenauts.

### MIKA

Desbloquea la carta de Mika Slayton de Snatcher.

### VIPER

Desbloquea la carta de Viper de MGS de Game Boy Color.

### XMEIGHT

Desbloquea la carta del XM8 (50 ATK, 60% hit, balas de 5.65mm, 6 disparos, 70% reacción, mueve seis espacios, causa Mareo y Quemaduras).

## MERCURY

### Bonus Stages

Consigue la puntuación más alta del tablero en cada uno de los escenarios para desbloquear el Bonus Stage de ese nivel.





## LAS FECHAS CLAVE DE PSP

# UN POCO DE HISTORIA...



13 DE MAYO DE 2003

### PSP ya es oficial

Sony C.E. desvela los primeros datos sobre su nueva portátil: se llamará **PSP**, tendrá pantalla TFT y utilizará un nuevo formato de discos llamado UMD. Más allá del juego, ofrecerá entretenimiento «en cualquier sitio, en cualquier parte»... en palabras de Ken Kutaragi, «es el *walkman* del siglo XXI».

11 DE MAYO DE 2004

### Las especificaciones técnicas de PSP y su presencia en el E3

Sony hace público el cuadro completo de características técnicas de **PSP** y exhibe la máquina en el E3.



26 DE MARZO DE 2004

### Sony muestra por primera vez un juego en movimiento

La Conferencia de Desarrolladores de Juegos (*Game Developers Conference*) es el escenario elegido por **Sony** para mostrar por primera vez el *software* de su portátil. Así, *Death Jr.* se convierte en el primer juego que se pudo ver funcionando en **PSP**.



22 DE SEPTIEMBRE DE 2004

### El software de PSP ya está listo.

### Kutaragi revela nuevos detalles

En el entorno del **Tokyo Game Show**, se confirma el lanzamiento japonés antes de 2005 y la capacidad de **PSP** de reproducir películas en formato UMD. Empiezan a darse a conocer los primeros títulos y **PSP** se convierte en el objeto de deseo de la feria nipona.







9 DE DICIEMBRE DE 2004

### Tiene lugar la Presentación Oficial de PSP en Europa

Anticipándose al lanzamiento de la consola en Japón, Phil Harrison (vice-presidente de Sony C.E.) visita Europa para la primera presentación de PSP en el Viejo Continente.

12 DE DICIEMBRE DE 2004

### La primera PSP sale a la venta en Japón

El lanzamiento japonés provoca gran expectación y enormes colas de aficionados deseosos de hacerse con lo último en tecnología portátil. El futuro ya ha llegado.



24 DE MARZO DE 2005

### Norteamérica recibe a PSP en medio de una fiesta

Mientras las celebridades ofician el lanzamiento de PSP en una fiesta en West Hollywood, los estadounidenses de a pie corren a las tiendas en busca de su consola. Tan sólo dos días bastan para vender medio millón de unidades.

1 DE SEPTIEMBRE DE 2005

### PSP a la venta en Europa

Este año los europeos tendremos un remedio perfecto para el síndrome post-vacacional: un completo Value Pack por sólo 249 Euros.



## ¡¡¡RESÉRVALA YA!!!

Acércate a tu establecimiento habitual y hazte con un cupón de reserva. Con él, tendrás un 25% de descuento en la compra conjunta de un juego y una película de Sony, y un código para conseguir el UMD-Vídeo de *Spider-Man 2*. Entérate de todos los detalles en...

[www.reservatuconsola.com](http://www.reservatuconsola.com)

## UN NUEVO FORMATO

Junto con PSP, Sony presentó un nuevo formato del que es propietaria: el UMD o *Universal Media Disc*. Con la mitad de tamaño que un CD y más del doble de capacidad de almacenamiento, es el soporte ideal para la diversión portátil.



### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Dimensiones (mm.)	... 65 x 64 x 4.2
Diámetro del disco	... 60 mm.
Peso	... 10 gramos
Máxima Capacidad	1,8 GB (Una cara, doble capa)
Longitud de onda	... 660 nm. (Láser rojo)
Encriptación	... AES 128 bits
UMD Audio	... MP3 ATRAC3Plus PCM MPEG 4 AVC





¿QUÉ LE PONDRÁS?

# BAZAR

*Una colección  
de accesorios para  
convertir PSP en el  
dispositivo portátil  
más deseado  
del mundo*



03



04



01







06

#### 01.-HI-FI SYSTEM

Escucha tu PSP con este sistema de sonido estéreo de Brando.

#### 02.-UMD STORAGE TOWER

Protege hasta 12 discos UMD Disc en esta torre de DragonPlus.

#### 03.-GRIP CON ALIMENTADOR

Base para recargar la consola con la forma de un DualShock 2.

#### 04.-CARGADOR SOLAR

Para recargar tu PSP hasta en los lugares más remotos.

#### 05.-CAJAS PARA DISCOS UMD

Almacena con estilo tus discos UMD con estas cajas de colores.

#### 06.-FUNDA PARA PSP

Una funda elegante y funcional para transportar PSP y juegos, de Joytech.

#### 07.-CARGADOR Y FUNDA

Funciona como una segunda batería además de ser cargador.

#### 08.-MEMORY STICK DUO

Imprescindibles para almacenar fotos, vídeos o música.

#### 09.-SISTEMA DE SONIDO

Dispositivo estéreo para PSP de 12W de la compañía Logic 3.

#### 10.-FUNDA DE PIEL

Elegante funda protectora de Vaja disponible en varios colores.

#### 11.-SOUND GRIP

Altavoces portátiles con sistema de sujeción, de Logic 3.



09



11



10







No te pierdas el concurso del próximo  
número de PlayStation 2 Revista Oficial...

REGALAMOS

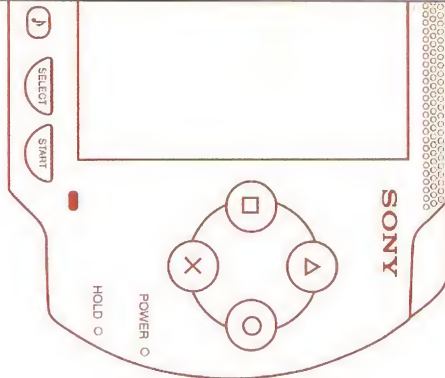


100 PSP

PlayStation®2

Revista Oficial - España





# PlayStation®2

Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**

Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbeh**

Consejeros: **Josep Maria Casanovas, Serafin Roldán y Jesús Castillo**

Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Consejero Director General: **Jesús Castillo**

Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Angel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep Maria Casanovas, Antonio Franco, Miguel Angel Liso, Jesús Marañón, José Nieto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnel**

Director General de Prensa: **Román de Vicente**

Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Juan Alegre**

Director General de Distribución: **Vicente Leal**

Director General de Libros: **Juan Pascual**

## REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**

Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**

Director de Arte: **Alfonso Eugenio Vinesa Vidal**

Redacción: **Bruno Sol Nieto y Roberto Serrano Martín**

Maquetación: **José Luis López Ibáñez**

Colaboradoras: **Ana Márquez (edición), Natalia Muñoz,**

**Daniel Rodríguez, Lizaso Fernández, Angel Ibáñez (maquetación),**

**Miriam Romero (maquetación), Javier Bautista (fotografía),**

**Javier Candial (fotografía)**

Estudio Fotográfico: **Luis Cárcamo (fotógrafo), David Suárez (ayudante),**

**Tito Andrés (maquillaje), Tony Romero (estilismo),**

**Rosa G. (modelo), Kiko C. (modelo)**

Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**

Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**

Tel: 91 586 33 00. E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

## UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llaguerri**

Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**

Directora de Marketing: **Marisa Casas**

Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumberras**

Director de Producción: **Jordi Omella**

Producción: **Ángel Aranda**

Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector:

**91 586 33 00 de 9-14 H.**

## PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**

Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**

Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**

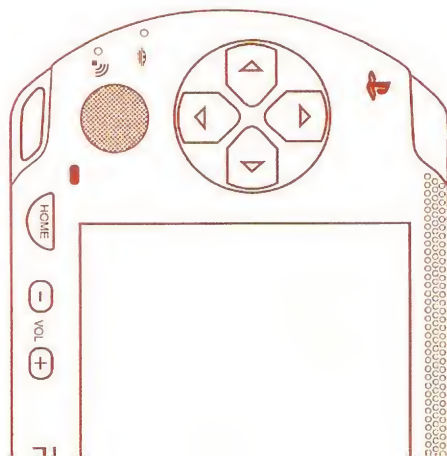
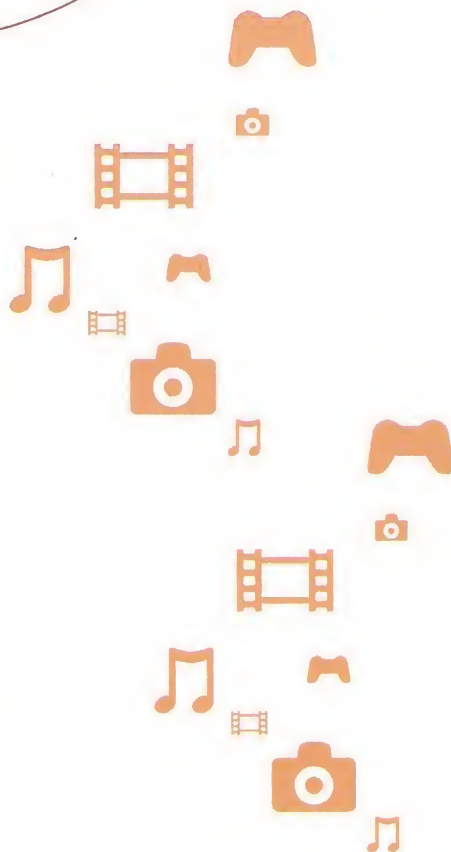
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

## DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: **Mar Lumberras (Jefe de Equipo)**

**C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.**

Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63







PSP™  
PlayStation®Portable